MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN
MEGA force
le mensuel des consoles SEGA
BRAU!
DRAGON BALL Z
REPORTAGE
US GOLD : Cap sur la 32X
EXCLUSIF !
La Saturn se déchaîne
Deadlus, Virtua Hydlide
TESTS
• MORTAL KOMBAT II MD32X
• THEME PARK MD
• FATAL FURY SPECIAL MCD
• ROAD RASH III MD
• TOUGHMAN CONTEST MD
GRATUIT
LIFE
32 PAGES LOISIRS
JAP'ANIME
Le nouveau Dragon Ball Z arrive en force
REPORTAGE
CINACHE VIDEO PERLE
Casper
SEGA JAPON
Les exclus qui tuent !
Sega Rally • Virtua Striker • Golden Axe, The Duel
N 38 • AVRIL 1995 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)
T 4702 - 38 - 30,00 F

Des séquences d'action explosives!

D'incroyables aventures au pays Schtroumpf

Des musiques originales et var

22 tableaux différents !

les SCHTROUMPFS
sur Sega,
ça ne se
raconte pas!

Tout le village compte sur vous !

50 ennemis et 4 boss à combattre

Pour délivrer la Schtroumpfette...

Bonus game pour récupérer des vies

..il va falloir être drôlement costaud !

UN GRAND JEU D'AVENTURE AVEC LES SCHTROUMPFS
36 68 00 10
2,19 F. TTC/MN

INFOGRAMES HOTLINE
0900-210-20
6,025 BEF/20" - Uniquement en Belgique

INFOGRAMES

SEGA

™ & © 1995 Lafig. Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - © INFOGRAMES MULTIMEDIA

Signé:
BAD BRAIN
page 32

SOMMAIRE

N° 38 AVRIL 1995 — PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Des jeux, rien que des jeux !
Alors que tout le monde se plaint de ne pas avoir de nouveautés à se mettre sous la dent en cette fin d'hiver et début de printemps, MegaForce regorge de tests, de news, de previews et d'exclusivités en tout genre qui frisent l'indécence. Sashumi est une fois de plus allé chez Sega Japon, dans les Départements de Reasearch And Development, pour y découvrir les nouveautés de la marque en arcade et sur Saturn. Sashimi a joué à Sega Rally et à Virtua Striker en arcade, il nous a promis que ces deux titres seront convertis sur Saturn, il est aux anges. Il est même tellement aux anges qu'on a du mal à le faire bosser. Au téléphone, il n'arrête pas : "J'ai joué à Sega Rally, j'ai joué à Virtua Striker, j'ai joué à Golden Axe The duel, y'a rien de mieux". Du coup, il a décidé de prendre un lit de camp, un thermos de café, une brosse à dents et de carrément squatter les locaux de la société d'Haneda où, tous les matins, on retrouve le pauvre Sashimi les yeux rivés sur sa machine en train de jouer aux hits de la marque. Si les Japonais sont peut-être les meilleurs du monde pour créer des jeux vidéo, les Européens ne sont pas des manchots et J'm Destroy est parti deux fois en Angleterre pour aller zyeuter les nouveautés d'UG Gold et de Core Design sur Megadrive et 32X. Il est revenu avec une tonne de jeux délirants qui nous ont bien éclatés à la rédaction. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter tout plein de bonnes choses et de longues heures de jeu. Ciao...

SCHMÜRZ

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS 4
REPORTAGE JAPON : AM#2 8
NEWS/PREVIEWS 8
HIT PARADE 20
JEUX À VENIR 29
DERNIERES SORTIES 31
REPORTAGE : US GOLD 33
REPORTAGE : CORE DESIGN 36
BON D'ABONNEMENT 44
AILLEURS ET MAINTENANT 85
LES SECRETS DE MEGAFORCE 86
REASSORT 88
L'INDEX DES ASTUCES 93
PETITES ANNONCES 94

les previews

BATTLE MONSTERS SAT 27
BEAVIS AND BUTT HEAD MD 28
DAYTONA US SAT 30
FAHRENHEIT MCD 26
JUDGE DREDD MD 20
MIDNIGHT RAIDERS MCD 25
PARODIUS SAT 21
SURGICAL STRIKE MCD 24
WAYNE GRETZY MD 22

les nouveautés

ALIEN SOLDIER MD 62
DEADLUS SAT 78
DUNGEON MASTER II MCD 60
FATAL FURY SPECIAL GG 66
FATAL FURY SPECIAL MCD 56
KEIO FLYING SQUADRON MCD 54
MICRO MACHINES 2 GG 84
MORTAL KOMBAT 2 32X 52
NBA JAM T.E. GG 61
NHL HOCKEY GG 76
PHANTASY STAR 4 MD 72
ROAD RASH III MD 68
SKELETON KREW MD 70
SPEEDY GONZALES GG 76
SPEEDY GONZALES MD 82
THEME PARK MD 48
TOUGHMAN CONTEST MD 64
VIRTUAL HYDLIDE SAT 80

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUERINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND, Olivier REVENU • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Mortal Kombat II © Acclaim Entertainment, Inc. • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, Laurent COTILLON, Ho UTSUMIYA (Sashimi), Pascal HENDRICKX, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 120 000 exemplaires • Ce numéro comporte un double poster recto-verso, DBZ MMP BO Jack le pirate © Bird studio / Toei Animation, ainsi qu'un **SUPPLÉMENT GRATUIT 32 PAGES "EXTRA LIFE LOISIRS"** folioté à part, piqué au centre du magazine et détachable. Ont participé à sa réalisation : Dominique DESSEIGNE, Manu, Raoul le Cool, Laurent COTILLON, Benji et toute l'équipe technique. Maquette et couverture : Mickaël CAMBOUR.

COURRIER DES LECTEURS

Hello ! Bonjour ! Gutentag ! Eh oui, comme je reçois de plus en plus de courrier de l'étranger (c'est bien cool), il va falloir que je me mette à la méthode Berlitz (apprenez le javanais en 2 heures 30). Ce mois-ci, vous m'avez noyé sous le courrier : c'est génial ! Bon, d'accord, je ne peux pas tous vous publier. Mais soyez sûrs que vos lettres ne partent pas au vide-ordures. En tout cas on tient compte de tous les avis et de toutes les critiques. Eh oui, on est comme ça, nous, les Schmürz. Ça va ? Vous êtes rassurés ? Bon, eh bien, vous peut-être, mais pas moi. Ce qui m'inquiète le plus, c'est l'autre, vous savez, celui qui se pointe à n'importe quel moment, et qui est capable du pire. Vraiment, on commence à craquer. J'espère que je vais pouvoir m'y habituer, car à mon avis, il se plaît bien dans le coin, et il n'est pas prêt d'aller voir ailleurs. Alors, entre les portnawaks et lui, je commence à avoir les nerfs en pelote. Enfin, pour l'instant, je reste le maître. Et il n'est pas né, celui qui va me mettre dehors. Mais je sens que vos yeux sont impatients de lire les lettres publiées. On va y aller mais avant, je voudrai demander au Club Sega (Meurthe et Moselle), de m'envoyer une lettre pour me dire ce qu'ils reprochent à MegaForce. Eh oui, c'est bien beau de dire "J'aime pas". Faudrait encore dire pourquoi. Allez... Ad'taleur !

Galant Schmürz que je suis, je vais ouvrir le bal avec une demoiselle, qui nous écrit de Colombes, mais qui ne donne pas son doux prénom.

Salut p'tit Schmürzy !
J'ai 14 ans, et malgré qu'elles soient très rares, je suis UNE Segamaniaque. Avant de te harceler de questions, j'aimerais beaucoup te féliciter pour ton mega-giga-supra-génial magazine, il y en a pour tous les goûts, mais je crois qu'il vaut mieux que je m'arrête là, car après, tu seras victime de la terrible maladie de l'enflement de tête ; sans compter la jalousie «Bad Brainienne»! Maintenant, c'est parti. À toi le calvaire :
1) Avec les sorties des 32X et Saturn, la Megadrive risque d'en prendre un coup (je ne citerai pas le cas de la MS2). Est-ce qu'il y aura des jeux intéressants à l'avenir sur Megadrive, ou faut-il que je laisse toutes mes économies sur l'une des deux ?
Il est évident que lorsque la 32X et la Saturn seront bien implantées, la Megadrive risque de prendre un coup de vieux. Mais nous n'en sommes pas là. Et des jeux cools, il va en arriver encore. Le plus attendu de tous est probablement Light Crusader, un jeu de rôles/aventure. On dit de lui que ce serait le meilleur jeu jamais vu sur la 16 bits Sega. On va attendre pour juger, mais ne t'inquiète pas pour ta MD.

Y-a-t-il une Schmürzette ? Si non, les petites humaines ont-elles leur chance?

2) Y-a-t-il un risque en achetant des jeux ou des consoles dans les grandes surfaces ?
Absolument pas. En plus, les garanties sont là pour te protéger.
3) J'ai acheté Landstalker et je l'ai trouvé méga-top (P.S. : un grand merci à tes plans qui m'ont été d'une grande aide). Y-aura-t-il un Landstalker 2 ? Si oui, pour quand est-il prévu ?
Ah, ce jeu, qu'est-ce qu'on a pu l'aimer... Mais malheureusement, une suite n'est pas prévue à ce chef-d'œuvre. Heureusement, Soleil, la Légende de Thor ou bientôt Light Crusader sont là pour nous consoler.
4) Y-a-t-il une Schmürzette ? Si non, les petites humaines ont-elles leur chance?
Secret défense. On n'est pas à France-Dimanche ici.
N'oublie pas de me répondre, car cela fait plusieurs fois que je t'écris, et je n'ai jamais eu de chance ! Snif ! Snif ! Snif !
De la part de la future Schmürzette (enfin j'espère) et de son frangin : Romain, maniaque de la Megadrive.
Peut-être un jour, chère amie. En attendant, tu voudras bien envoyer un cliché photographique.

On va prendre 52 ans d'avance, et on va voir ce que Papy Frida, 66 ans (c'est génial), nous veut :
Cher Schmürz,
C'est la deuxième fois que "Papy" t'écrit ! Au début, je ne voulais pas vous écrire car je croyais avoir honte, mais ça y est. Les questions :
1) Quel est le prix de la Megadrive 32X et de la Saturn ?
Tu dois pouvoir trouver la 32X aux alentours de 1300 F. Le prix d'origine (1390 F) a été baissé dans les magasins, et on la trouve à 1290 F. Quant à la Saturn, tu peux l'acheter en import entre 4000 et 4500 F. À sa sortie en France, elle devrait avoisiner les 3000 F.
2) Quel est le prix de Pro Action Replay et de Game Génie ?
L'Action Replay 2 est à 380 F. Par contre, le Game Génie est quasiment abandonné par Lansay (distributeur), et ils n'envoient plus aucun code. Je te le déconseille donc.
3) Sega augmente trop le prix des jeux ! Virtua Racing sur MD : 700 F. Ça coûte plus cher que la Megadrive ! Vont-ils baisser ?
La cartouche de VR contenait le coprocesseur SVP (Sega Virtua Processor), nécessaire pour le jeu. Mais dans l'ensemble, il est vrai que 450 F pour un jeu, c'est trop. Ceci dit, avec le développement des supports CD, les choses devraient s'améliorer sensiblement. Un CD coûte moins cher à élaborer qu'une cartouche.
4) Quel est le prix de Ground Zero Texas sur Mega CD ?
Dans certains magasins de vente par correspondance, comme ceux qui se trouvent dans MegaForce, tu le trouves à 199 F.
5) Existe-t-il, sur Mega CD, un jeu vidéo pour créer nos musiques ? Je sais qu'il y a Kriss Kross, mais un autre ? Quel est son prix, s'il y en a un ?
Papy Frida
Kriss Kross, tout comme celui de Inxs, ne permet pas de créer des musiques. Il permet juste de faire un vidéo-clip à partir d'une banque de données d'images, et de quelques effets spéciaux mis à ta disposition. Mais malheureusement, il n'existe rien chez Sega qui te permette de créer vraiment tes musiques.
Surtout n'hésite pas à nous écrire. Signé : Schmürz Um Papa.

Poursuivons avec SYLVAIN, 17 ans :

Salut Schmürz,
Je possède une Megadrive et je voudrais te poser quelques questions auxquelles j'aimerais que tu répondes avec sincérité :
1) On parle de l'arrivée en France de la Saturn en septembre 95. Sera-t-elle gris métallisé comme au Japon ? Y-aura-t-il une différence entre la Saturn française/japonaise/U.S. comme pour la Megadrive ?

CHER SCHMÜRZ

EH, SCHMÜRZ

Papa, Maman

Des thunes ou je transforme Nestor en pâtée pour chiens !

ocean

COURRIER

▶ ▶ ▶

Comme tu ne l'as apparemment pas remarqué dans le dernier numéro, la Saturn ne sera pas de la même couleur en France qu'au Japon. Elles sera gris anthracite (foncé). Et comme pour la Megadrive, cette console n'aura pas le même standard en France qu'au Japon et aux États-Unis. Eh oui, en France, nous utilisons le Pal/Secam, et les deux autres pays sont en NTSC.

2) Pourra-t-on jouer avec la Saturn française sur une télé "normale" ? Le port cartouche de la Saturn est-il compatible avec les jeux MD et 32X ?

Tu pourras sans problème jouer avec une Saturn française sur une télévision banale. Par contre, le port-cartouche de la Saturn n'est pas conçu pour les jeux MD et 32X, mais une cartouche de sauvegarde des parties.

3) Ne penses-tu pas que l'Ultra 64 de Nintendo (64 bits) annoncée au Printemps 96 sera supérieure en qualité et en capacité de mémoire à la Saturn qui (ne) fait (que) 32 bits ?

Tu as la réponse dans la question. 64 bits, c'est plus puisssant que 32 bits. Tu peux donc faire plus de choses. Mais l'Ultra 64 n'est pas encore là, et Nintendo est loin d'avoir fini de la préparer. D'autant plus qu'ils se posent encore des questions par rapport au CD-Rom et à la cartouche.

4) Les nouvelles machines 32 bits comme la Saturn, PSX, ont-elles les mêmes capacités graphiques et techniques que les 64 bit qui existent (Jaguar) ou qui arrivent (Ultra 64).

La réponse est la même. 64 est mathématiquement supérieur à 32. Par contre, Sega et Sony ont beaucoup plus de moyens et d'éditeurs pour eux qu'Atari. Celle-ci aura donc moins de jeux. Quant à l'Ultra 64, wait & see...

5) La Saturn pourra-t-elle lire les jeux Mega-CD ?

Normalement, la Saturn n'est pas prévue pour lire ces CDs-là.

6) Sera-t-il possible de réaliser des jeux en réalité virtuelle sur Saturn ?

Oui, et l'équipe française de Titus s'y prépare activement. Elle vient de créer un label, Versus, qui est spécialisé dans les jeux utilisant les casques de réalité virtuelle. On ne devrait pas trop tarder à voir le résultat.

7) Le projet de Nintendo (Ultra 64) de 64 bits est-il vrai ? Si oui, la Saturn ne risque-t-elle pas de subir la supériorité de l'Ultra 64 qui serait 2 fois plus puissante ?

Oui, ce projet de 64 bits est bien réel. Mais la deuxième partie de ta question a déjà eu une réponse un peu plus haut.

Merci de bien vouloir répondre à ces nombreuses questions. Je vous félicite pour l'évolution positive qu'a connue le journal depuis son numéro 1.

Sylvain

Mon génie est infini, je sais.

Le sujet qui va suivre me plaît beaucoup moins, mais bon, je serais magnanime. C'est à propos de Bad Brain, ce...

Salut cher amis(ies) de la rédaction.
Je voudrais pousser un coup de gueule contre ce GOUGNAFFIER de SICILIEN ! "Bad Brain" ce minable, qui traite ce magazine de feuille de chou, et qui dit être le "nouveau maître" Ah, Ah, Ah !
Nain de jardin, si tu trouves que certains jeux sont nuls, alors tais-toi !!! C'est ton opinion, et ça, tu te la gardes. Un dernier mot pour ce sale dessinateur : si ça t'amuse de tout casser à la rédaction, achète-toi de la Juvamine ! Eh, du gland !
Salut à vous. Earthworm Ben.
P.S. pour Bad Machin : arrête d'intervenir dans ce mag !

BAD DRAIN fait des émules parmi nos lecteurs...

La preuve : cette lettre que nous avons reçue d'un lecteur dont le style rappelle étrangement celui de notre pirate

SALUT LES LARVES !

Moi, c'est NIARLA, l'anarchiste, et j'adhère à la cause de mon grand maître spirituel : le grand Bad Brain, défenseur des joueurs opprimés et de lui-même. Qu'est-ce que j'ai vu dans le dernier Megaforce ? Serait-ce un acte de rébellion, je me demande si vous en êtes capable bande de schmolücks gluants. Mais qu'avez-vous dans la tête ? On vous défend, on râle pour vous et mogwais que vous êtes vous n'êtes pas encore contents. mais vous êtes [redacted] tarés ou quoi ???

Le problème chez vous, c'est que Bad Brain a tout compris avant vous et qu'il a une gueule plus grande que tout le monde (et surtout des cartouches dans son multimédia !!!)... Et ça, ça vous plaît pas. Bande d'abrutos crétinos !!! Le prochain qui la ramène, je lui colle sa tronche de cake dans le port cartouche de sa 32X. Tiens, au fait ! Si y'en a qui ne savent pas quoi faire les longues soirées d'hiver, z'ont qu'à acheter Space Harrier pour jouer avec Pépé au coin du feu !!! 500 balles pour voyager dans le temps et retrouver les jeux d'y a 10 piges, c'est donné. Trouvez pas, mes A.A.P.Q.F.D.L.P. (Traduire : Abrutis Adorateurs des Programmeurs Qui se Foutent de Leur Poire) ? Quant à Corpse Killer, si vous voulez de l'interactif, suffit d'acheter un paquet de Mousseline : ça vous laisse la même impression (envie de gerber), ça coûte moins cher et en plus on peut se battre avec son p'tit frère si on n'a pas la dalle pour savourer cette [redacted] saloperie !

Qu'apprends-je ? Une 32 bits portable serait à l'étude ? Et pourquoi pas un voyage intergalactique pour la planète Vat'Fer tant qu'ils y sont ? Bientôt, on aura la télé intégrée dans le cerveau à la naissance... Moi, je vous conseille de vite revendre la GG à un bon gogo dégoûté de son Game Girl en couleurs (4 cébocou, non ?) avant qu'ils nous pondent la super machine du futur de dans deux ans (ah putain, 2 ans) avec la parabole intégrée pour recevoir 150 chaînes, une console portable 512 bits interactive en réalité virtuelle transformable en Peugeot 106 électrique quand il veut...

Bon, calmons-nous. C'est tout pour ce mois-ci, soyez tranquilles ! J'espère ne plus entendre d'opposants à notre rébellion. Enfin, c'est votre droit d'être [redacted] ignares, je peux pas y faire. Quand chose à ça - et l'autre abruti du courrier qui veut plus qu'on achète des jeux à plus de 300 F TTC ! Mékilécon ! Tu crois qu'ça se vend des jeux comme Daytona USA, mon gros ? Et puis y'a pas que les programmeurs dans le tas : au début de la chaîne, tu as les gentils [redacted]kwes qui nous fabriquent nos jeux avec amour 13 heures par jour [redacted] 1 $. Tu trouves pas ça généreux de leur part ? Égoïste, va ! Et à la fin de la chaîne, y'a vot'généreuse participation à l'engraissement de nos chers fonctionnaires français, autrement dit la TVA. Alors, arrête de vous plaindre !

J'laisse pas d'adresse pour l'instant on verra bien si ma lettre passera ou pas. Salut à Bad Brain.

SIGNÉ : NIARLA.

OU IL EST, LE VER DE TERRE ?

Pff... Il n'a même pas eu le courage de donner son vrai nom, cette lopette. Moi, les mecs comme ça, j'les mets au bout d'un hameçon, et j'attends qu'une carpe les bouffe. J'me marre. Si c'est ça mes ennemis, alors maintenant j'suis sûr que j'vais être le nouveau maître. Et en plus, il a pigé que j'aime pas la gueule ! Si j'rouspète sans arrêt, c'est pour vous. Si j'arrête, vous viendrez pleurer parce que vous aurez foutu 450 balles aux égoûts. Alors, faudrait savoir ce que vous voulez. Vous avez le QI d'un démonte-pneus ou quoi ? Allez, j'préfère laisser NIARLA, un de mes disciples, vous expliquer. Lui, il a pigé. Il est encore plus cru que moi, MOINS IL EST DE DÉBITS.

SIGNÉ : BAD BRAIN,
défenseur des joueurs opprimés et de lui-même.

Plus besoin de faire un sort à Nestor. Maintenant, il y a

laTire-Thunes

ocean

SPECIAL JAPON

Bonjour, peuple de France et de Navarre. C'est Sashimi, en direct de Tokyo pour le deuxième épisode de la saga AM#2 de Sega. Arghhh, que de nouveautés, que de palpitations. Oui, certes l'AOU, le salon de l'arcade nippon, qui vient de se terminer, y est pour beaucoup. Mais bon. Que nous reste-t-il à faire, amis lecteurs si ce n'est établir un récapitulatif des œuvres Sega présentées à ce salon. Et puis, qui dit AM#2 dit forcément Daytona USA version Saturn. Qu'en est-il actuellement en cette fin de mois de février, je vous le demande, et vous le saurez en lisant les news. Ensuite et enfin, Ouaouuuuu ! Voici un nouveau jeu d'arcade signé AM#3 Sega : Sega Rally bien sûr. Une véritable splendeur que nous allons également parcourir sous toutes les coutures, de A à Z. Une sorte de test en quelque sorte. D'autant plus qu'une version Saturn est déjà en cours de développement.

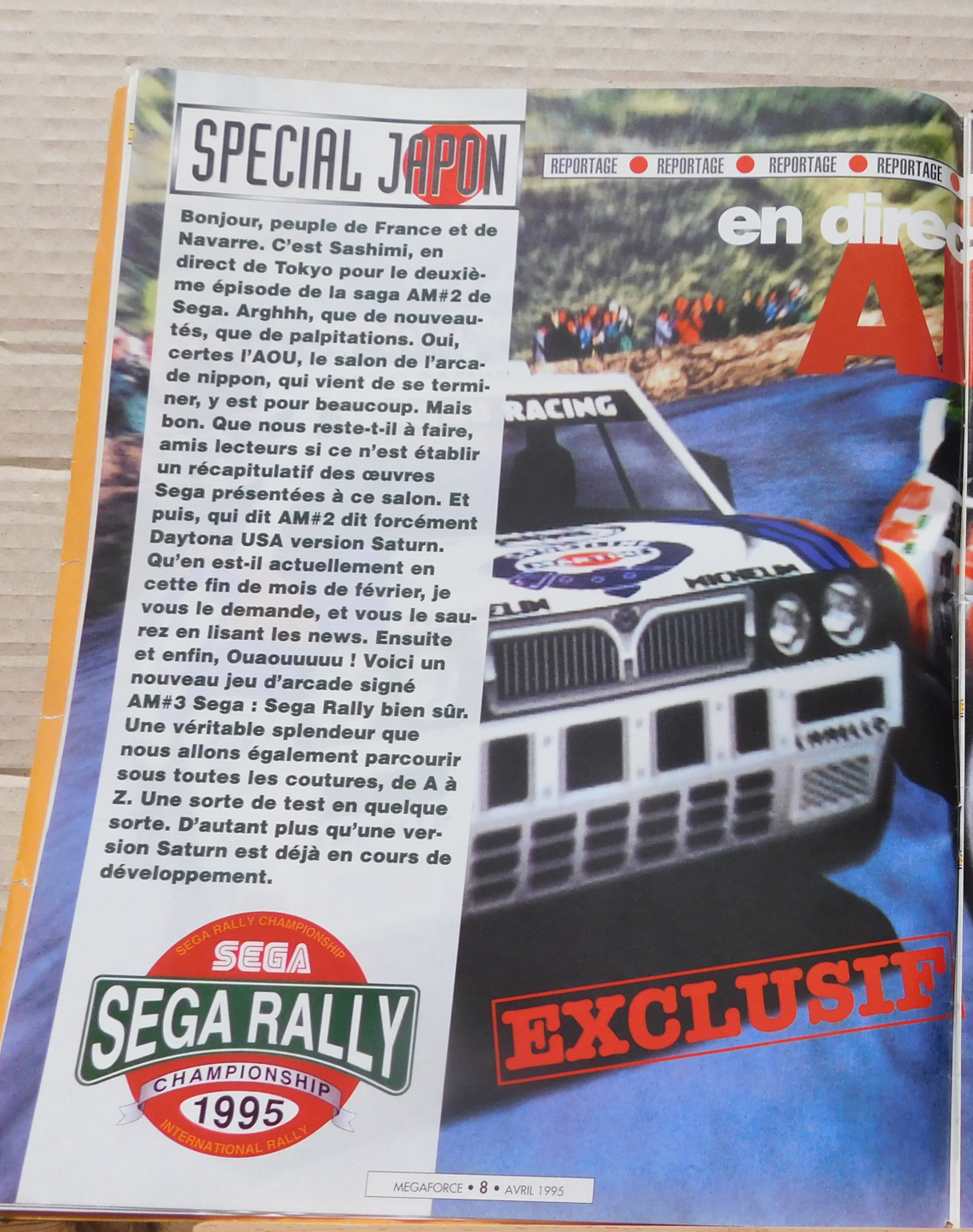
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE •

en direct des départements

AM# 2 & 3

de sega japon



EXCLUSIF

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE •

par sashimi

SPECIAL JAPON EXCLUSIF

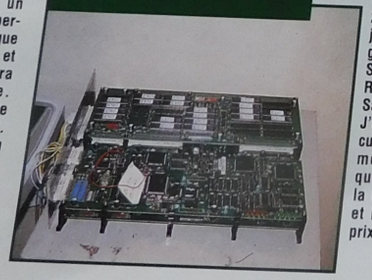
Ouais, c'est moi sashimi. Comme le mois dernier je suis en direct des département Research & Development de Sega Japon et j'ai des images plein la tête, des sons plein les oreilles et des cloques aux doigts. J'ai essayé et j'essayerais tous les mois de vous faire partager mes sentiments sur les nouveautés de Sega en arcade ou sur Saturn. Aujourd'hui Virtua Striker, Sega Rally et Golden Axe the Duel, ces jeux sont fabuleux et je vous le prouve !

Allons, allons, pas de précipitation, commençons par le commencement, c'est-à-dire pas par la fin.

AOU PART 1, LA ST-V DE SEGA

À l'AOU, le salon annuel consacré à l'arcade, nous avons pu particulièrement découvrir trois splendeurs s'il en est puisqu'il s'agit de Virtua Striker, un jeu de foot des plus réalistes, Golden Axe The Duel, le premier jeu développé sur la ST-V, un jeu de baston reprenant les persos et l'ambiance de la plus que connue série des Golden Axe et enfin Sega Rally, dont il sera question par la suite. Commençons d'abord et tout de suite par Golden Axe The Duel. Réalisé par l'AM#1 de Sega, au passage spécialiste de ce genre de jeu arcadien, Golden Axe The Duel est un jeu de baston développé sur ST-V donc. Mais qu'est-ce que la ST-V, me direz-vous ? Eh bien, celle-ci n'est autre que la borne arcade équivalente de la Saturn. Mêmes caractéristiques, même puissance. La seule différence, et de taille, c'est que la ST-V de Sega, nom de guerre de la Sega Titan Video Game System, fonctionne avec des cartouches et non des CD-ROMs. En fait, le principe serait le même que pour la future mais néanmoins hypothétique (pour l'heure) Ultra 64 de Nintendo, c'est-à-dire une machine arcade et une console familiale. Bon, bon bon, vous n'en avez rien à battre, oserez-vous m'avancer... Relax, relax, laissez-moi m'expliquer. Bon, bon, bon, imaginons-nous à la place du gérant d'une salle d'arcade. Au Japon, comme partout du reste, il y a deux catégories de salles d'arcade. Les grandes, qui peuvent acheter les bornes qu'elles veulent et les petites, qui ne le peuvent pas. Pour ces dernières, la ST-V est là. Il leur suffit d'acheter la machine et de l'installer sur une borne vierge. Ensuite il ne leur reste plus qu'à acheter les cartouches, certes plus chères que les cartouches pour consoles mais moins qu'une carte arcade normale. En réalité, et sans en blâmer Sega, on se trouve en face d'un remake des consoles NEO-GEO. La différence avec ses dernières : Sega. Et qui dit Sega, dit "on s'en prend toujours plein la gueule !". Ainsi, quelques éditeurs autres que Sega sont déjà sur le coup, dont le plus célèbre reste sans équivoque Namco. Eh oui. Bon, bon, bon...,les plus sceptiques me mettront des bâtons dans les roues en prétextant les limites dues à la Saturn. Oui en effet, j'y pensais également. Cependant, en voyant le résultat pour Golden Axe The Duel, cet idée saugrenue s'est éclipsée de mon esprit. Rien à redire c'est de l'arcade pure et dure. De quoi ridiculiser les bornes arcades normales (je ne parle pas ici des jeux du gabarit ultime genre Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop ou encore Ridge Racer 2 mais plutôt des jeux de "l'ancienne génération" genre Street Fighter 2, Raiden Project, Samouraï Spirit...). J'entends par "ridiculiser" arriver à la même qualité, ce qui est énorme vu la taille de la ST-V et la différence de prix.

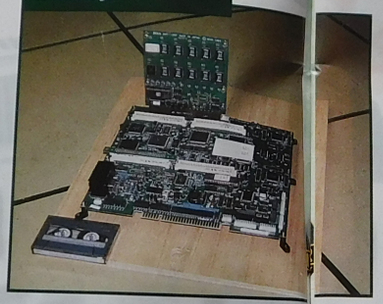
La carte de Virtua Soccer est un modèle du genre et dégage une puissance phénoménale.



LA ST-V ET LA SATURN COMPATIBLES

Autre point en faveur de cette borne : sa faible taille et son prix feront que les joueurs du monde entier pourront s'éclater presque en même temps que les Japonais, et non plus six mois après. Sega y pourvoira. Enfin, le point le plus intéressant dans l'histoire est sans aucun doute que les jeux-cartouches de la ST-V sont compatibles à 100% avec la Saturn ! Idéal pour ceux qui n'ont pas les moyens de s'acheter une borne d'arcade ou

La carte ST-V également appelée Titan permettra aux petites salles japonaises de se procurer les news Sega.



encore une NEO-GEO. D'après Sega Japon en tous cas, les jeux ST-V possèderaient deux formes d'adaptation pour la Saturn : soit elles sont directement mises en vente telles quelles, soit elles sont converties sur support CD-ROM. Les joueurs auront le choix donc... mais je parle, je parle et qu'en est-il de Golden Axe The Duel. Pas de panique, ça vient.

GOLDEN AXE THE DUEL EN FAIT TROP

Golden Axe 1, 2, 3 furent des Beat'em Up ultra connus pour l'extravagance visuelle des coups spéciaux. Qui ne connaissant ou aimant cette série carnassière pourrait faire la fine

Véritable légende, cette nouvelle version de Golden Axe, The Duel est un modèle du genre et ravira les amateurs de Beat'Em Ups.

bouche face du jeu de baston nouvellement mis à la disposition des salles d'arcade ? Qui, je vous le demande. D'autant plus que Golden Axe The Duel, que je me permettrai d'abréger par The Duel, se permet d'innover par de nombreux points. Lesquels ? Hé hé, oui, oui, oui, je vais vous le dire. En fait, dans un jeu de baston normal, vous avez les coups normaux et les coups spéciaux. Dans The Duel, vous aurez en plus la possibilité de faire déclencher à votre perso ce qu'on appelle des Hyper Magic. Mais avant d'en dire plus sur ces derniers, rassurons les joueurs que vous êtes. Vous aurez six boutons dispos, donc six coups normaux, que cela aille du coup de poing faible au coup de pied fort. Ensuite, chaque perso possédera en moyenne cinq coups spéciaux. De ce point de vue, autant dire que The Duel est un jeu de baston qui se respecte. Arcade oblige, les sprites des combattants sont énormes mais extrêmement maniables. Pas de handicap pour The Duel, autant le dire. Du côté des persos, vous pourrez choisir le vôtre parmi dix. Cooool. Le jeu à deux est évidemment possible (faut pas déconner).

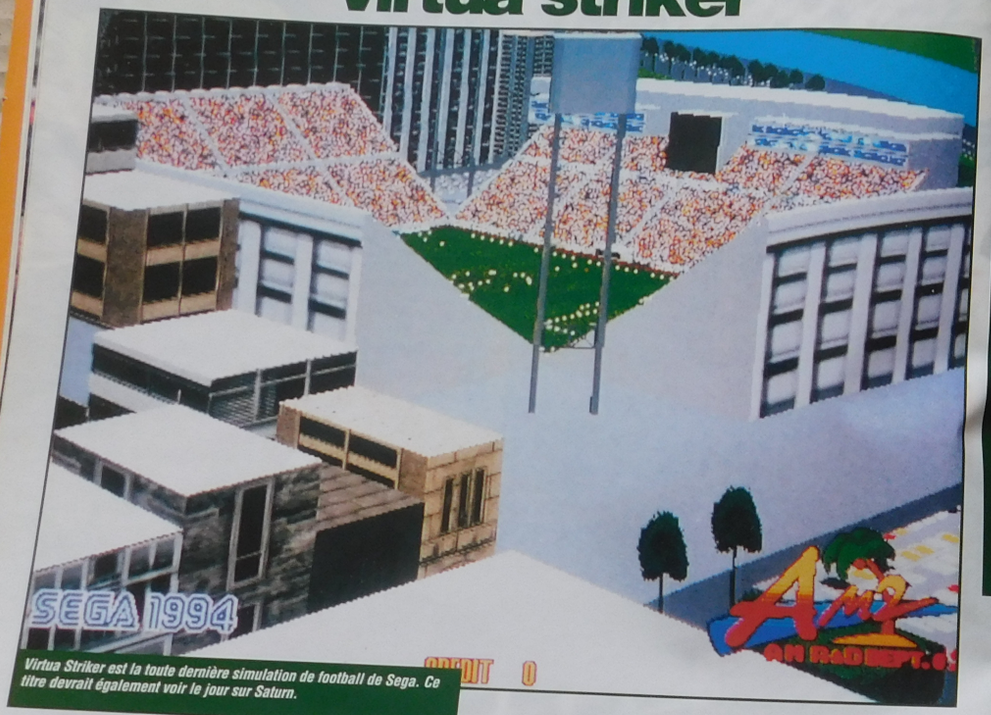
LES HYPER MAGICS

Enfin nous arrivons à ces fameux Hyper Magic. Sur le bas de l'écran, vous pourrez apercevoir une jauge magique. Pendant le combat, des lutins traverseront l'écran. En frappant lesdits lutins, vous récupérerez une bougie qui viendra se placer dans la jauge. Au maximum, vous pourrez ainsi avoir cinq bougies et votre jauge sera pleine. Il ne vous reste plus alors qu'à appuyer simultanément sur trois boutons pour activer le mode Power Up, étape obligatoire pour déclencher les Hyper Magics. Enfin vous n'aurez plus qu'à entrer la manip du Hyper en faisant attention toutefois de toucher l'adversaire. Autant dire que ce que vous verrez à l'écran, si cela réussit, surpasse en extravagance tout ce que vous aurez pu voir jusque-là. Ceux qui connaîtraient le dernier Golden Axe et surtout les coups spéciaux déclenchés par les héros peuvent comprendre à peu près ce que je veux dire par extravagant. À tel point que je me demande en quelle matière sont habillés les combattants pour ne pas mourir après une telle avalanche d'agressivité. J'en suis baba pour ma part. Reluquez-donc les photos du jeu histoire de vous en faire une idée personnelle. Arghhhh, c'est la folie ! Du jamais vu sur arcade en tous cas, c'est moi qui vous l'dis.

Golden Axe sera converti sur Saturn avant la fin de l'année. Sega Japon nous l'a confirmé.

golden axe

virtua striker



Virtua Striker est la toute dernière simulation de football de Sega. Ce titre devrait également voir le jour sur Saturn.

VIRTUA STRIKER OU L'APOGÉE DU FOOT ARCADE

On passe du coq à l'âne mais bon, parlons maintenant de Virtua Striker, produit 100% AM#2. Qui dit AM#2 dit forcément facilité d'accès pour n'importe quel amateur. En effet, comme pour Virtua Fighter 1 & 2, vous n'aurez que trois boutons à triturer pour jouer. Un bouton pour les tirs courts ou les passes, un bouton pour les passes longues ou les centres et un bouton pour les tirs au but. Ce dernier s'utilise comme suit : laisser appuyé sur le bouton fera varier une barre de puissance en bas de l'écran. Cette barre correspond à la force de votre tir. Lâchez le bouton et vous déclencherez un tir de puissance choisie par vous. Facile mais jamais vu auparavant dans un jeu de foot arcade (du moins à ma connaissance). Bien entendu, lorsque vous ne possédez pas la balle, les boutons changent d'emploi : takcles plus ou moins violents. Comme son nom l'indique, Virtua Striker est un jeu en 3D utilisant les capacités du Modèle 2 (carte ayant servi pour VF 1 & 2, Daytona USA, Virtua Cop et Desert Tank), à savoir une animation de trente images par seconde et l'utilisation de Textures Mapping, calculs polygonaux et autres. Le rendu est saisissant. Moi qui ne suis pourtant pas un fan des jeux de foot, je n'ai pas pu résister à Virtua Striker. Les mouvements de joueurs, surtout lors des dribbles, sont d'un réalisme extrême et on voit tout de suite la différence avec de précédents jeux arcade du genre. Bon, bon, bon, la suite, la suite, suite. Ok. En tout, 18 équipes sont prévues, 18 équipes mondiales dont la France et le Brésil of course. Le but de la manœuvre pour Sega : préparer le Mondial 2002 qui devrait se dérouler au Pays du Soleil-Levant. Ouahh, belle perspective en réalité. Sachez au passage que le foot est presque roi maintenant dans ce pays et que de nombreux joueurs renommés mondialement participent à la J League dont le trio infernal brésilien, que je ne nommerais plus (en fait, j'ai oublié leur nom, pour vous dire combien ça m'intéresse...). Espérons en tous cas qu'avec ces joueurs, le foot nippon va s'améliorer un peu, parce que ce n'est pas encore ça (et c'en est même encore loin...). Point de vue dates, Virtua Striker devrait sortir dans les salles vers le mois de mai. La version Saturn, quant à elle, devrait arriver en hiver, après Virtua Fighter 2 et Virtua Cop en somme. Le mois prochain vous réserve l'interview des programmeurs et une surprise digne de ce nom.

Pour Sega Japon, l'arcade est un marché test. Si le jeu cartonne, on peut être sûr de le voir un jour ou l'autre sur une console de la marque.

sega rally ou le veni, vidi, vici de l'AM#3

Pour illustrer au mieux ce que vaut en fait Sega Rally, passons par l'étape ô combien palpitante de l'interview de son producteur, j'ai nommé monsieur Tetsuya Mizuguchi.

Monsieur Tetsuya Mizuguchi.

Plus rapide que Daytona, Sega Rally est encore "a step ahead" !

Les textures mappées sont des modèles du genre.

Megaforce : Quand l'idée de produire ce superbe jeu vous est-elle venue ?

Tetsuya Mizuguchi : Merci.

Mega : De rien...

T.M. : En fait, l'idée nous est venue il y a dix mois de cela. Comme vous pouvez sans doute le savoir, l'AM#3 n'a pour ainsi dire aucun hit, comparé à l'AM#1 ou 2. Il y a six mois, pour ma part, je travaillais sur des projets que l'on appelle CG, ou Cinéma Graphics si vous préférez. Ces CG sont en fait des jeux interactifs alliant graphismes cinématographiques et technologie nouvelle génération. C'est alors que l'on m'a demandé de développer un jeu digne de l'AM#2 sur une borne d'arcade plus, comment dirais-je, classique. J'avais à ce moment-là un désir particulier de produire un jeu de rallye faisant intervenir des bolides renommés. C'était le moment ou jamais pour réaliser ce projet.

Mega : Pourquoi avoir choisi Lancia et Toyota comme partenaire ?

T.M. : On ne peut pas appeler cela vraiment du partenariat mais toujours est-il qu'il me semblait approprié de faire se disputer la victoire entre une voiture, la Delta Intégrale, qui n'existe plus officiellement dans les rallyes et la nouvelle Celica de Toyota qui vient d'y entrer. C'est un genre de confrontation qu'il sera sûrement impossible de voir dans la réalité mais le monde du jeu étant un monde où tout est virtuellement possible, il nous a paru particulièrement approprié de choisir ces deux voitures pour Sega Rally.

Mega : Quelles ont été les bases de coopération entre Sega et les deux constructeurs ?

T.M. : Eh bien, il faut avouer que notre travail a été plus productif avec les staffs Toyota, du fait que ce sont des Japonais et qu'il nous était possible d'aller les voir fréquemment. Par contre, Lancia se trouvant en Italie, les rares fois où nous y sommes allés ne nous permettaient pas de résoudre tous les points obscurs auxquels nous nous sommes confrontés. C'est donc chez Toyota que nous avons récolté le plus d'informations sur les voitures elles-mêmes, de conseils, d'aides, de tests machines. On nous a permis plusieurs fois de piloter nous-mêmes cette splendide machine qu'est la Celica Rally. Par contre, quelques personnes, dont moi, connaissaient quelque peu la Delta Intégrale et sa puissance fabuleuse, ce qui nous a permis malgré tout de nous en sortir honnêtement je pense, pour un premier jeu du genre en tous cas.

Mega : Combien de personnes ont-elles travaillé sur le projet ?

T.M. : Onze, programmeurs et infographistes confondus et trois pour les sons et les musiques.

Mega : J'ai cru comprendre que les bruits des moteurs sont très proches de la réalité ?

T.M. : En effet, nous avons demandé aux deux constructeurs de nous envoyer des échantillons réels que nous avons utilisés dans Sega Rally.

Mega : Quels ont été les problèmes que vous avez pu rencontrer en cours de développement ?

T.M. : Eh bien, le plus gros était sans doute venu du programmeur en chef, monsieur Yamamoto. Celui-ci avait une image bien précise du jeu en tête et n'arrivait plus à s'en détacher et à transformer cette idée en ce qui est devenu finalement le jeu. Ensuite, nous voulions absolument que les décors coïncident avec les paysages européens. Nous avons finalement envoyé sur place cinq infographistes dont l'infographiste en chef, monsieur Sasaki. Ils sont revenus avec 4000 photos que nous avons ensuite triées pour en choisir les meilleures susceptibles de convenir au jeu. Ce fut une véritable course contre la montre, je peux vous l'assurer. Enfin, le dernier des problèmes fut de synchroniser les bruits du moteur, du sol et de tout le reste pour que tout soit le plus proche possible de la réalité. C'est monsieur Kawamura qui s'en est chargé et le résultat nous satisfait pleinement.

Mega : Il n'y a pas que vous.

T.M. : Merci.

Mega : De rien.

T.M. : Vraiment.

Mega : Certes. Quels sont les points particulièrement intéressants dans Sega Rally, du moins les points que vous voudriez souligner ?

T.M. : D'abord, grâce au modèle 2, nous avons pu développer un jeu très fluide (60 images par seconde). Ensuite, je pense que la borne en elle-même est une réussite, que cela aille de la résistance du volant, des bruitages, et surtout de l'Active Choc Generator, un système installé sous le siège du conducteur sensé simuler les frottements du sol, frottements qui varient selon la texture de celui-ci, que ce soit du gravier ou du bitume. Le tout assemblé pousse le réalisme à un point tel que le joueur peut même imaginer le moteur tourner et réagir à ses commandes.

Mega : Combien y a-t-il de niveaux dans Sega Rally ?

T.M. : Il y a normalement trois types de course, un dans le désert, un dans la forêt et un dans les montagnes. Ceux-ci sont respectivement faciles, moyens et difficiles. De plus, si le joueur arrive à finir le troisième parcours en première position, il pourra jouer à un parcours caché, "l'Extra course", qui se déroule dans les prairies en automne. C'est très beau.

Mega : C'est supra romantique comme trip ... brilling (= cordes de harpe mal pincées).

T.M. : ... ...

Mega : Hum. Bon, par ailleurs, combien de personnes peuvent jouer en même temps dans Sega Rally ?

T.M. : Cela dépend de la borne. En version Twin, il est possible de jouer à deux en même temps, chacun choisissant une des deux

"JNous avons beaucoup travaillé avec le staff de Toyota."

Sega Rally en arcade pourra se jouer seul, à deux, à quatre ou à huit, tout dépend de la configuration de la machine. Avec cette réalisation, des jeux comme Virtua Racing sont à des années-lumière.

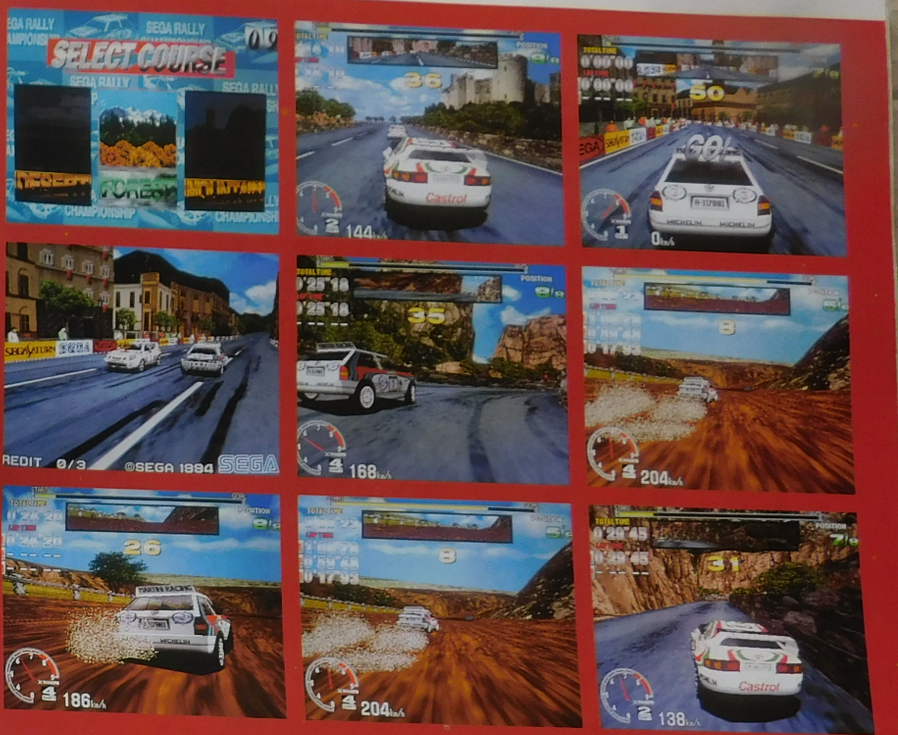
"...Je pense que la borne elle-même est une réussite, que cela aille de la résistance du volant, des bruitages, et surtout de l'Active Choc Generator..."

voitures. Sinon, en mode Deluxe, il est possible de jouer à quatre en connecté. On peut même former deux équipes, une Lancia et une Toyota et adopter des stratégies d'équipe pour qu'un des constructeurs gagne. En fait, nous n'avons pas voulu créer une version à 8 ou plus car, deux bolides seulement ayant été prévus, l'intérêt du jeu en eût été atténué. Ce sera pour la prochaine version sans doute.

Mega : Han han ! Et que projetez-vous dans cette deuxième version ?

T.M. : Je ne dois pas en parler ici (rires)... Mais bon, puisque c'est demandé si gentiment (Sashimi avait placé une hache, cadeau de Manu avant son départ pour le Japon, sous le cou de monsieur Mizuguchi... gentiment...)... En réalité nous voulions, au départ, faire de Sega Rally une référence en matière de jeux de rallye justement. Mais il s'avère que les novices ne s'y seraient pas retrouvés. Nous avons donc décidé de simplifier le jeu au maximum. Le tableau de bord de la borne d'arcade est standard, c'est celui qui a servi dans Daytona. Les changements de vitesse sont semi-automatiques (sans embrayage) et les commentaires du navigateur sont simples et directs. Dans la prochaine version, nous espérons corser un peu les choses, en rajoutant par exemple un frein à main, un embrayage et autres détails. De plus, nous voudrions travailler plus étroitement encore avec les deux constructeurs, en allant même jusqu'à créer des bornes simulant des fausses vraies Intégrale ou Celica avec leur vrai tableau de bord, etc. Nous avons manqué de temps pour étudier à fond par exemple les réactions de chaque voiture face à tel ou tel virage, à telle ou telle surface, à tel ou tel vent... Enfin, il serait intéressant de créer des parcours où interviendraient les conditions climatiques, la neige, la pluie... Tout cela, ce sera sans doute pour Sega Rally 2. Mais ce n'est pas pour tout de suite.

"J'avais à ce moment-là un désir particulier de produire un jeu de rallye faisant intervenir des bolides renommés."



"Dans la prochaine version, nous espérons corser un peu les choses, en ajoutant par exemple un frein à main, un embrayage et autres détails."

Mega : À quand l'Europe pour Sega Rally ?

T.M. : Eh bien, très bientôt, en mai normalement.

Mega : Et, et... et la version Saturn dans tout cela ?

T.M. : Elle devrait sortir au plus tard dans 10 mois. Cependant, comme l'arcade et le "jeu chez soi" doivent être séparés selon moi, je voudrais créer un jeu un peu différent, gardant les décors mais avec des options en masse, des sons meilleurs, plus de voitures sélectionnables et bien d'autres choses. Je vous tiendrai au courant.

Mega : Gargl... mon cœur, encore, il s'est arrêté. Mince, ce n'est pas cool. Vite, ma recharge... Ouf. Quel âge avez-vous, monsieur Mizuguchi ?

T.M. : Je ne dois pas en parler ici (rires)... Non, pas la hache ! D'accord, d'accord. J'ai 29 ans et je vais vers les trente bientôt. J'adore les voitures de course et j'aimerais créer des jeux que l'on pourrait appeler "de communication", et qui pourraient donc se jouer à 8, 16, 32... personnes à la fois. Sinon, Hemingway est un de mes écrivains étrangers préférés, et, et...

Mega : Merci infiniment, monsieur Mizuguchi et... à une prochaine fois, hi hi...

T.M. : ... ...

"...J'adore les voitures de course et j'aimerais créer des jeux que l'on pourrait appeler "de communication"..."

VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...

LUDI GAMES

3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.
*1,27 F/ mn

Street Racer, le jeu de course et de baston
4 joueurs, enfin sur Mega Drive !

Ubi Soft ENTERTAINMENT

vivid image

MEGA DRIVE

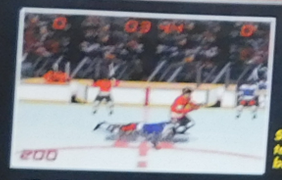
© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Entreprises Ltd.

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA •

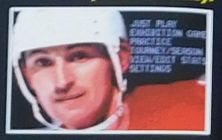
C'est l'engagement ! Mettez-y un bon coup de crosse dans le palais.



Stop, arrêtez tout, y'a une baston !

Au ralenti, on voit clairement la faute !

C'est cool de voir les vraies trombines de joueurs de hockey.



Wayne Gretzky's NHLPA's All Stars

PREVIEW MEGADRIVE

Une petite animation apparaît pour vous montrer la faute ou même l'action du but. Quel spectacle !

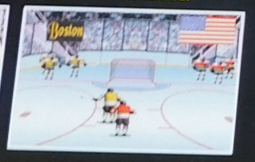
Prenez votre crosse à la main et laissez-vous glisser. Wayne Gretzky, le joueur le plus populaire aux Etats-Unis et au Canada, présente ce nouveau jeu de hockey sur glace pour 1 à 4 joueurs, compatible avec tous les quadruplueurs. Au programme, 16 Mb de glissades, d'accrochages et d'actions spectaculaires, dans un jeu qui essaye d'être le plus réaliste possible en intégrant les noms et les performances de vrais joueurs. C'est au total plus de 600 hockeyeurs que vous allez retrouver, répartis sur vingt-six équipes américaines et six équipes internationales. De quoi faire fondre la glace !

TOUT, TOUT, TOUT, VOUS SAUREZ TOUT SUR LE...

OK, on va tout vous dire (enfin presque) ! D'abord, vous allez retrouver les joies de la bagarre car c'est chose courante au hockey. Plusieurs modes de jeu vous seront proposés, le mode "Simulation" avec les véritables règles du jeu, le mode "Arcade" pour se défouler, le mode "Practice" pour s'entraîner et le mode "Tournament" pour participer à des tournois ou faire une saison complète de 84 matches. La cartouche sera de plus équipée d'une pile pour sauvegarder vos parties et toutes vos statistiques. Sur la glace, vous pourrez faire accélérer le joueur que vous contrôlerez, faire des passes et aussi donner des coups de crosse pour envoyer valdinguer les joueurs adverses. Vous pourrez jouer 5, 10 ou 20 minutes par période et avoir 3 ou 5 joueurs sur la glace. Ça en fait des choses et pourtant, ce n'est pas terminé car les options sont encore nombreuses. À titre d'exemple, il vous sera possible d'activer le mode intimidation pour rendre vos joueurs très agressifs ! Le ralenti n'a pas non plus été oublié. Voilà pour l'instant et rendez-vous pour le zapping...

Si vous croyez que l'arbitre va vous laisser faire tout et n'importe quoi, vous vous fourrez un doigt dans l'œil.

C'est le début du match et les joueurs font leur entrée.



ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

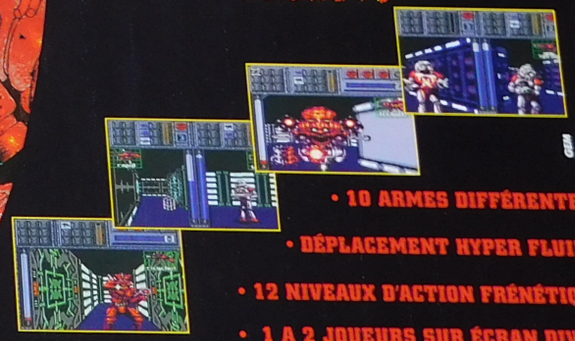
DISPONIBILITÉ : MAI/JUIN

Tu veux t'acheter des jeux d'occasion ?
Consulte les Petites Annonces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

bloodshot™

DE L'ACTION EN 3D

DETRUIS LES ALIENS SANGUINAIRES A TRAVERS DES LABYRINTHES TRUFFÉS DE PASSAGES SECRETS



• 10 ARMES DIFFÉRENTES
• DÉPLACEMENT HYPER FLUIDE
• 12 NIVEAUX D'ACTION FRÉNÉTIQUE
• 1 A 2 JOUEURS SUR ÉCRAN DIVISÉ

TRUCS & ASTUCES
ou 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

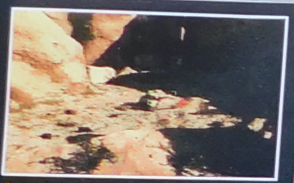
DOMARK®

MEGA DRIVE MEGA-CD

Distribué par ACCLAIM Entertainment S.A.

© Domark Group Ltd 1994, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW 15 1PR, England. All Rights reserved. TM designates a trademark of, All rights reserved. Sega, Mega-CD and Mega driver are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Vous voici aux commandes de votre hélicoptère de combat.



Ce tank était bien camouflé dans le paysage, mais rien ne vous échappe !

Faut s'y connaître pour manipuler tous ces instruments. Occupez-vous de la partie combat, votre copilote s'occupe du reste.

Vos chefs ne risquent pas de se faire raccommoder l'arrière-train, eux ! Fais ceci, fais cela, ils ont le beau rôle.

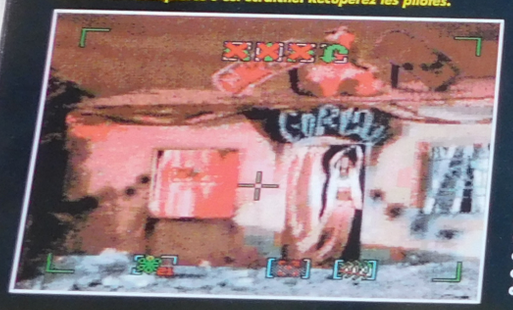
Midnight Raiders

PREVIEW MEGA-CD

Vous pilotez un hélicoptère de combat de l'armée américaine, un Apache, un monstre de 5 tonnes qui peut néanmoins fendre l'air à presque 300 km/h ! Avec son canon 30 mm et ses missiles anti-chars, vous vous trouvez aux commandes d'une arme particulièrement efficace, d'autant que ses 700 km d'autonomie vous permettent de larges opérations au cœur des lignes ennemies. L'opération Midnight vient d'être lancée. C'est une mission top secrète ! Un agent du gouvernement a tout simplement débarqué dans votre Q.G. et vous a pris sous ses ordres. Votre commandant n'a pas eu le choix ! Un professeur a été kidnappé et sera bientôt forcé de créer une arme capable de détruire le monde. Il doit être libéré coûte-que-coûte. Vos vies ont bien peu d'importance comparées à toutes celles qui pourraient résulter si une guerre nucléaire était déclarée !

Evidemment, le bon côté des choses, c'est que vous allez en voir, du pays.

Un de vos hélicoptères s'est scratché. Récupérez les pilotes.



UN JEU OU UN FILM ?

Un jeu sur un film ! Le principe consiste à déplacer un curseur sur chaque cible ennemie en vue et de faire feu avec les missiles adéquats, les missiles air/air pour les hélicoptères ennemis et les missiles air/sol pour les tanks. Un film défile constamment sous vos yeux, dont la succession des scènes dépend de votre efficacité au tir. Midnight Raiders vous propose ainsi de vous plonger dans l'atmosphère de vrais combats aériens ! Vous entendrez les pilotes parler dans un jargon bien militaire (en anglais) et découvrirez des images sorties tout droit des archives militaires. Une autre partie du jeu vous emmènera hors de votre hélicoptère, pour des missions à pied. Là, il vous faudra faire usage de votre fusil-mitrailleur face aux soldats ennemis si vous ne voulez pas être capturé. Notez au passage que le jeu sera pourvu de deux niveaux de difficulté. Après le vif succès remporté par Tomcat Alley, nous n'en attendons pas moins de ce titre qui lui ressemble fort. Amateurs de sensations fortes, ne ratez surtout pas le prochain zapping et le match qui s'annonce prometteurs.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : MAI

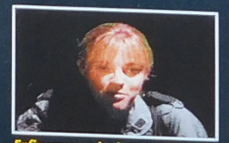
Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

3615 MEGA FORCE

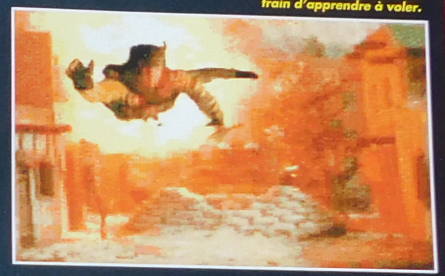
MOT-CLÉ *NEWS

Surgical Strike

PREVIEW MEGA-CD



Enfin un peu de douceur dans ce monde de brutes. En tant que militaire, elle est aussi capable de péter les boulons, vous verrez...



Non, ce n'est pas Superman mais simplement un terroriste en train d'apprendre à voler.

On ne rigole pas et on enlève les mains de ses poches. Ici, vous êtes à l'armée et vous avez tout intérêt à filer droit. Fini les conneries, terminé la fainéantise, il va falloir vous sortir les tripes du ventre si vous voulez un jour devenir un homme ! À l'issue de votre formation, vous serez apte à intervenir contre les pires terroristes de la planète. Vous serez entraîné sur un tout nouveau matériel de combat qui devrait vous donner un avantage certain ; mais ne sous-estimons pas pour autant l'adversaire. Messieurs, il est temps pour vous de prendre une importante décision, ceux qui désirent toujours signer leur engagement peuvent rester, les autres n'ont qu'à se lever et foutre le camp...

UN JEU DE GUERRE PSEUDO INTERACTIF

Surgical Strike vous met aux commandes d'un engin de guerre révolutionnaire, pourvu d'une puissance de feu colossale (mitrailleuse, missiles...) mais pas illimitée. Membre du "Strike Team", vous intervenez pour libérer une ville prise d'assaut par des terroristes. L'ennemi est partout, dissimulé dans les bâtiments, à couvert derrière des sacs de sable ou simplement en patrouille dans la ville. Des chars quadrillent le secteur, des militaires courent dans les rues et, plus dangereux encore, des rampes de missiles sont prêtes à faire feu sur vous ! Votre engin avance seul (un film défile sous vos yeux) et il vous appartient de lui indiquer de changer de direction lorsque cela est possible. Lorsqu'un ennemi est repéré par votre système de détection infrarouge, une cible apparaît. Vous devez vite placer votre viseur sur la cible pour l'accrocher et pouvoir faire feu, avant de la perdre de vue. Vous assistez alors à la scène, avec très souvent des explosions terribles ! Surgical Strike vous demandera des réflexes d'acier, de la précision et aussi un certain sens stratégique, notamment pour gérer vos munitions. Voilà un nouveau jeu, entièrement construit autour d'un film, que l'on attend avec curiosité. Découvrez tout sur lui dans notre prochain zapping.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : MAI

Avec votre puissance de feu, on ne peut pas appeler cela un tir "chirurgical". Après votre passage, les bâtiments sont en ruines.

Bon, alors, vous visez la tête ou le cœur ?

TELEX

SADDAM HUSSEIN N'EST PAS RANCUNIER !

Après s'être fait exploser la tête dans Desert Strike, nous pensions tous qu'il en avait fini avec les jeux vidéo. Mais non. Il ne recule devant rien (surtout les publicitaires de Time Warner Interactive). L'éditeur vient de publier dans le journal professionnel anglais CTW une pub dans laquelle on peut voir Saddam Hussein (doté d'un regard méchant) avec une cartouche du jeu MegaSwiv à la main. Au-dessus, il est inscrit : "La super arme que tout le monde veut." Bien, le trucage, mais a-t-on demandé l'avis de l'intéressé et du Koweït ?

NEON ÉCLAIRE LA LANTERNE DE SEGA SPORT

Neon Deion est probablement un inconnu pour vous, mais plus pour longtemps. Cette vedette du football américain et du base-ball vient de signer un accord avec Sega Sport, et deviendra dès la saison prochaine le speaker officiel des simulations de foot US sous licence NFL.

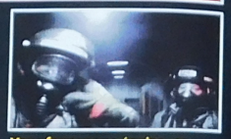
DES PADDLES EN PEAU DE PHOQUE

Fini les paddles traditionnels ? Peut-être. Il va être mis sur le marché américain un gant qui remplacera (pour ceux qui le veulent) la bonne vieille manette. Le pavé directionnel sera remplacé par les mouvements de la main, et chaque mouvement de doigt remplacera A, B, C ou Start. D'une allure assez futuriste, et de couleur métallisée, il n'est pas prévu de voir débarquer ce gant en Europe.

SEGA LANCE LE LABEL DEEP WATER

Vous avez tous remarqué, sur les boîtes de vos cartouches, des signes et des lettres qui indiquent l'âge "minimum" pour utiliser le soft. Pour améliorer cette signalisation, Sega a créé un label, "Deep Water". Les jeux ainsi labellisés ne s'adresseront qu'aux plus vieux d'entre vous, et seront "interdits" aux enfants. Ce label s'appliquera aux jeux 32X, Mega CD et Saturn. Le premier soft vendu sous ce label sera Eternal Champions Mega CD.

Avant d'ouvrir une porte, vérifiez sa température. Si elle est chaude, c'est dangereux, si elle est froide, vous pouvez l'ouvrir sans crainte.



Quant j'étais petit, moi aussi je jouais aux pompiers. J'aimais bien leurs gros camions parce qu'ils étaient tout rouges et qu'ils brillaient.

Vous formez une équipe, ne l'oubliez jamais ou cela pourrait coûter la vie à quelqu'un.

Quant faut y aller, faut y aller ! Déblayez le passage à la hache si nécessaire.

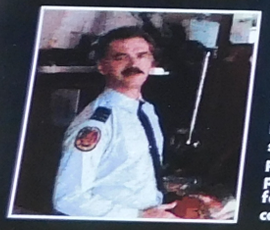
Fahrenheit

PREVIEW MEGA-CD

Un feu s'est déclaré dans cette maison au beau milieu de la nuit. Va falloir aller voir s'il y a des personnes à sauver.

"Quand je serai grand, je serai pompier". Eh bien, il n'y a pas mieux que Fahrenheit pour se faire une idée précise de ce qui attendra tous ceux qui parviendront à réaliser leur rêve. Ils auront même déjà un peu d'expérience ! Farhenheit vous place dans la peau d'un jeune pompier qui arrive dans sa caserne d'affectation et qui sera amené très rapidement à risquer sa vie pour celle des autres. Vous deviendrez, sans aucun doute, un héros ! Si le thème vous passionne tout particulièrement, et en attendant la sortie de ce jeu, vous pouvez vous procurer la cassette vidéo du film "Backdraft", histoire de vous mettre en conditions et de chauffer l'atmosphère... Fahrenheit va vous faire découvrir la vie d'un sapeur-pompier, sa façon de procéder ainsi que les petites astuces qui peuvent sauver une vie. Ce jeu n'est pas un documentaire mais peut-être qu'un jour on pourra faire d'une pierre deux coups ?

Voici le chef de votre caserne.



TOUT FEU, TOUT FLAMMES

Le principe du jeu est déjà bien connu. Un film se déroule devant vos yeux et vos actions influent directement sur la suite du scénario. Vous vous déplacez en quelque sorte dans le film ! Voici un exemple... Un feu s'est déclaré dans une maison au beau milieu de la nuit. En arrivant dans le couloir, vous avez plusieurs possibilités, monter les escaliers, aller à droite ou à gauche. Si vous décidez de monter à l'étage, vous voyez la suite du film qui correspond. Ensuite, de nouvelles possibilités de déplacement s'offrent à vous. De plus, vous pouvez avoir diverses possibilités d'actions, comme ouvrir ou non une porte et tester la chaleur qui s'en dégage. À vous aussi de choisir dans quelle direction fouiller, s'il faut ouvrir les placards ou soulever les couvertures d'un lit pour s'assurer que personne n'y est. Vous pouvez toujours revenir sur vos pas ou retourner dans une pièce déjà visitée. C'est cela qu'on appelle l'interactivité ! Ce jeu tient sur un seul CD et possède trois niveaux de difficulté. A suivre...

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : MAI

Découvre une mine de codes
Action Replay et Game Génie sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *AST

Battle Monsters

PREVIEW SEGA SATURN

Voici les 12 persos que vous pourrez manipuler. Certes, ce sont des monstres.

Les filles seront bien sûr de la fête dans Battle Monsters. Et croyez-moi, ce ne seront pas des enfants de chœur.

Un coup spécial, un !

Battle Monsters. Vous me direz : connais pas. Mais je vous répondrai : Van Battle ; alors, vous connaissez ? Oui, oui, me direz-vous, mais pas Battle Monsters. Eh bien, c'est la même chose. Voici un jeu qui aura connu bien des déboires et bien des aventures avant sa sortie, à tel point que les photos que vous pouvez voir ne devraient pas avoir leur place ici si votre serviteur n'avait d'excellents rapports avec la boîte Naxat... et avec Sega, qui avait prévu de sortir un jeu de baston genre Mortal Kombat du nom de Van Battle, dont nous avions quelque peu parlé dans les précédents numéros de Mega. Cependant, pour diverses raisons, c'est finalement à Naxat que le travail a été confié. Et cette fois c'est parti et bien parti.

DOUZE PERSONNAGES

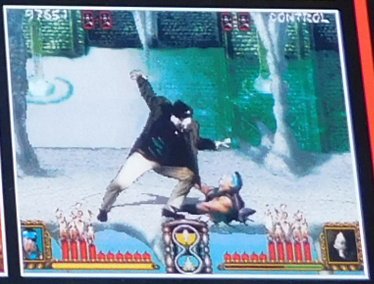
Premier changement, le nom du jeu : ce n'est plus Van Battle mais Battle Monsters. Ensuite, les persos eux-mêmes ont subi quelques changements : look, pouvoirs spéciaux, mouvements... Enfin le jeu devrait être en japonais (dommage, dommage, mais bon...). À part cela, rien de changé. Nous aurons toujours à faire à un jeu de baston utilisant des sprites digitalisés comme dans les Mortal Kombat. Du côté des persos vous aurez le choix entre 12 différents, qui possèderont des coups spéciaux assez nombreux et de deux types : des coups standards et des coups utilisant les capacités spécifiques de chaque combattant : transformations en monstres, lancers de têtes...

Les points forts de Battle Monsters sont sans aucun doute la finesse des graphismes et la taille conséquente des sprites. Et puis aussi le système de jeu : en effet, pendant les combats, il vous sera possible de fighter sur deux plans, ou plutôt sur deux étages. Ainsi, le bouton C de la manette vous permettra de sauter sur une plate-forme supérieure, placée nécessairement au-dessus de votre tête. Attention cependant, car l'adversaire, quel qu'il soit, pourra détruire cette plate-forme et vous faire revenir près de lui. Brrr. Mais bon, à charge de revenge vous pourrez bien entendu faire de même. Les combats, quand à eux, se dérouleront stéréotypiquement en deux rounds victorieux. Le but du jeu étant de battre tout ce beau petit monde.

ÉDITEUR : NAXAT
DISPONIBILITÉ : MAI

Une attaque de Franken : le plantage de choux.

Le sang gicle, on se croirait dans Mortal Kombat.



TELEX

SONIC DÉTRÔNÉ ?

Gex est un jeu de plates-formes de Crystal Dynamics destiné aux consoles 32 bits. Jusque là, rien de fabuleux. Sauf que Gex semble être un chef-d'œuvre, ce qui attire quelques convoitises. Sega aimerait bien s'en saisir pour en faire sa mascotte 32 bits, laissant ainsi Sonic aux 16 bits. Mais la concurrence est vive, et Sony souhaiterait également voir ce soft exclusivement sur sa PlayStation, et créer une config PSX/Gex. Pour départager tout le monde, Crystal Dynamics va devoir faire fort. D'autant plus que ce soft (conçu sur station Silicon Graphics) est prévu pour avril sur 3DO. Une bataille acharnée en perspective. Wait & see.

EARTHWORM JIM CHEZ DOROTHÉE ?

David Perry mène ses affaires rondement et n'a rien à apprendre des grands comme Sega ou Nintendo. Son personnage, EarthWorm Jim, a séduit beaucoup de monde et sa saga n'est pas terminée, puisqu'une série de dessins animés va lui être consacrée. On ne sait pas si l'animatrice au grand nez aura les droits de diffusion en France, mais il serait étonnant que notre pays échappe au phénomène.

LEGO NE SE DÉMONTE PAS

La firme danoise sent le vent tourner. Même si elle n'est pas la société la plus à plaindre sur le marché du jouet traditionnel, elle prévoit l'avenir. Elle a donc créé une filiale, nommée Lego Futura ApS. Ce département vient de passer une annonce dans le toujours aussi somptueux magazine britannique Edge. Ils recherchent des graphistes micro pour développer des logiciels "éducatifs". On est bien loin des briques de couleur de notre enfance.

NAMCO DRAGUE SEGA

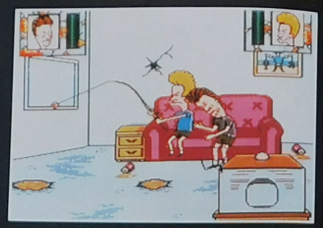
Ce mariage est surprenant. En fait, Namco HQ, qui a des liens très étroits avec Sony (le développeur prépare 20 titres pour la PSX) a annoncé que six titres étaient en cours de développement pour la Saturn. Il y en a qui ne vont pas beaucoup apprécier.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

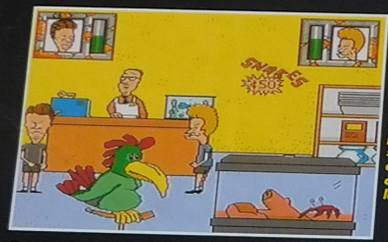
JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • U

Beavis and Butt-Head

PREVIEW MEGADRIVE



La télé, ce n'est pas toujours génial. Alors, mieux vaut en profiter pour faire des conneries.



La boutique du marchand d'animaux est également un lieu hyper sympa pour s'esbaudier en douceur ou en douleur.

Sur une trotinette de choc, il ne faudra pas oublier de ramasser les objets qui pourraient vous servir.

Beuuurrk, Bahhh, caca, pail, fuck sont quelques-unes des expressions préférées de ces deux héros de dessin animé qui font les bons jours de MTV, la chaîne câblée musicale. Véritable phénomène de société aux Etats-Unis. Beavis & Butt-Head sont en France largement moins connus, ce qui pour Viacom n'est pas une raison suffisante pour ne pas commercialiser ce titre en France. Dans ce jeu, totalement inspiré du dessin animé, nos deux amis se retrouveront donc dans un monde fou, fou, fou où, pour se faire remarquer, les conneries sont bien souvent le meilleur moyen d'atteindre son but.

DES JEUNES DANS LE VENT

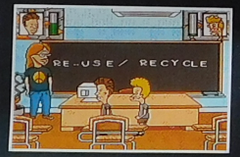
Ouaaaiiss, le moins que l'on puisse dire c'est que Butthead et Beavis ne sont pas des nains et dans le genre "Je prends la tête à mes concitoyens", ils sont champions du monde. L'action de ce jeu au style un peu particulier - il ne s'agit en effet ni d'un jeu de plates-formes ni d'un jeu d'aventure -, se déroulera dans bon nombre d'endroits : devant la télévision dans la chambre des cancres, à la maison, dans la rue, à l'école, etc. Pas de problème, pour faire leurs gags, ils auront toutes les possibilités du monde. Le tout, c'est d'être imaginatif.

UNE RÉALISATION QUI COLLE AU DESSIN ANIMÉ

Beavis & Butt-Head, c'est un peu comme les cornichons dans un jambon-beurre, on aime ou on n'aime pas. Une chose est cependant certaine, la réalisation de ce titre colle parfaitement à l'ambiance glauque et crade du dessin animé, Beavis se fourre le doigt dans le nez, pendant que Butt-Head, lui, crache ses insanités perpétuelles. Graphiquement aussi, on retrouve le même esprit. C'est ainsi que les dessins sont loin d'atteindre les sommets les plus élevés du surréalisme cubique de la période post-freudienne de l'art peinturluré, mais se rapprochent le plus possible de ceux du dessin animé. Les amateurs apprécieront. Annoncé pour la fin du mois d'avril, il sera curieux de voir ce que cette réalisation apportera au joueur.

EDITEUR : VIACOM
DISPONIBILITE :

À l'extérieur du centre commercial, le dilemme est grand. Doit-on y rentrer ou non ? Qu'il est difficile de prendre des décisions.



Eh non, mais t'as vu la tronche du prof. Peace, le mec, peace... Des cours comme ça, j'en veux tous les jours.

Des centaines et des centaines d'astuces sur le

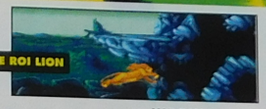
3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *AST

HIT PARADE

MEGADRIVE FRANCE

1 **LE ROI LION** — *VIRGIN*



2	ALADDIN	VIRGIN
3	ATP TENNIS	SEGA
4	MICKEY MOUSE 3	SEGA
5	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	SEGA
6	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	E.ARTS
7	RISTAR	SEGA
8	THE PAGEMASTER	SEGA
9	WINTER OLYMPICS	US GOLD
10	SUPER STREET FIGHTER	CAPCOM

SATURN JAPON

1 **VICTORY GOAL** — *SEGA*

2	VIRTUA FIGHTER	SEGA
3	GOTHA	SEGA
4	CLOCKWORK KNIGHT	SEGA
5	YUMEMIKATA	SEGA

MEGA-CD FRANCE

1 **TOMCAT ALLEY** — *SEGA*

2	NIGHT TRAP	SEGA
3	B.C. RACERS	C. DESIGN
4	EYE OF THE BEHOLDER	SEGA
5	DRAGON'S LAIR	READY SOFT
6	PRINCE OF PERSIA	SEGA
7	FORMULA 1 RACING	SEGA
8	SPIDERMAN VS KINGPIN	SEGA
9	DUNE	VIRGIN
10	JURASSIC PARK	SEGA

MEGADRIVE USA

1 **MADDEN'95** — *E.A.SPORTS*

2	NBA LIVE'95	EA SPORTS
3	MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM
4	NFL'95	SEGA
5	NHL'95	EA SPORTS
6	SONIC & KNUCKLES	SEGA
7	THE LION KING	VIRGIN
8	POWER RANGER	SEGA
9	COLLEGE FOOTBALL	SEGA
10	BILL WALSH FOOTBALL'95	SEGA

MD 32X FRANCE

1 **DOOM** — *SEGA*

2	STAR WARS	SEGA
3	VIRTUA RACING DELUXE	SEGA
4	SPACE HARRIER	SEGA
5	AFTER BURNER	SEGA

GAME GEAR USA

1 **THE LION KING** — *VIRGIN*

2	POWER RANGERS	SEGA
3	NFL'95	SEGA
4	SONIC TRIPLE TROUBLE	SEGA
5	BEAVIS & BUTT-HEAD	VIACOM

GAME GEAR FRANCE

1 **LE ROI LION** — *VIRGIN*

2	MICKEY MOUSE 3	SEGA
3	SONIC CHAOS	SEGA
4	RISTAR	SEGA
5	FATAL FURY SPECIAL	TAKARA
6	MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS	VIRGIN
7	WINTER OLYMPICS	US GOLD
8	BATMAN RETURNS	SEGA
9	DONALD DUCK 2	SEGA
10	DESERT STRIKE	DOMARK

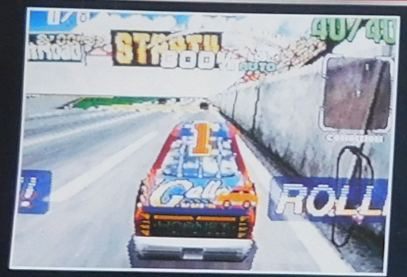
MEGA-CD USA

1 **POWER RANGERS** — *SEGA*

2	REBEL ASSAULT	JVC
3	PITFALL	ACTIVISION
4	NATIONAL HOCKEY NIGHT	SONY
5	NBA JAM	

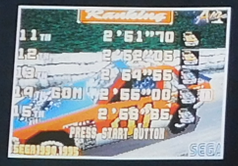
INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • JAPAN • USA

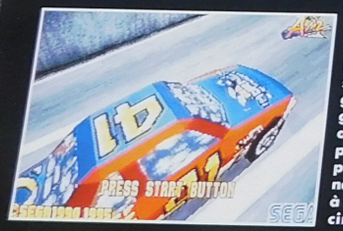


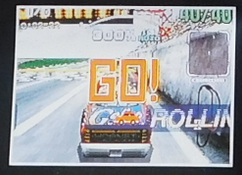
Des révélations sur Daytona USA

Une petite halte pour Daytona. Nous en sommes maintenant à 80 % de développement pour un jeu de course qui s'annonce pas mal du tout. La plupart des problèmes ont été, semble-t-il, résolus. Qu'en est-il donc ? Pour ma part, j'ai pu savourer pleinement la nouvelle version, enfin gravée sur support CD-ROM. Les musiques sont là et, effectivement, ça roule. Les dérapages sont enfin mieux gérés par le programme, j'en suis aise. Par ailleurs, pour ce qui des vues possibles, leur nombre a été rétabli à quatre et non plus à cinq, la vue plongeante de haut ayant été supprimée.



En ce qui concerne les courses, les trois de l'arcade sont effectives. Ensuite, il vous sera possible de choisir votre voiture parmi deux différentes ou quatre si vous y incluez les voitures à vitesses automatiques et manuelles. Quant aux options, il vous sera alloué de jouer soit en mode Arcade (avec un temps limité au passage) ou en mode Saturn (sans temps limité). Il reste encore quelques finitions et quelques installations de tips cachés (plus de courses, plus de voitures ???) et Daytona USA version Saturn devrait être prêt à faire une apparition remarquée dans les boutiques de jeu. Rappelons au passage que le volant spécial Daytona sera dispo en même temps. Au mois prochain pour le test tant attendu.





Participe au grand débat de Mega Force,
défends tes opinions et découvre celles d'autres Segamaniaques !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DEB

LES JEUX A VENIR

Tous les jeux qui sont présents dans cette liste nous ont été fournis par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive, les dates ne sont données qu'à titre indicatif et peuvent être sujettes à modification.

MEGADRIVE

KAWAZAKI SUPERBIKE CHALLENGE	TIME WARNER	MARS
QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM	MARS
TOUGHMAN CONTEST	EA SPORTS	MARS
PINKIE	OCEAN	AVRIL
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	AVRIL
MR NUTZ II	OCEAN	AVRIL
WAYNE GRETZKY HOCKEY	TIME WARNER	AVRIL
THEME PARK	EA	AVRIL
BEAVIS AND BUTTHEAD	VIACOM	AVRIL
F1 CHAMPIONSHIP	DOMARK	AVRIL
STREET RACER	UBI SOFT	MAI
IZZY'S QUEST	US GOLD	MAI
LINE DRIVE	EA	MAI
TOTAL FOOTBAL	DOMARK	MAI
JUDGE DREED	ACCLAIM	MAI
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/AOUT
SUPER OFF ROAD	SONY	NC
ELITE	SONY	NC
THE FLINTSTONES	OCEAN	NC
PENAL COLONY	OCEAN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC

MEGADRIVE 32X

MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	MARS
WWF RAW	ACCLAIM	AVRIL
36 HOLES	SEGA	AVRIL
QUARTERBACK CLUB CD	ACCLAIM	AVRIL
NIGHTTRAP CD	DIGITAL PICTURE	AVRIL
SLAM CITY CD	DIGITAL PICTURE	AVRIL
SUPREME WARRIOR CD	DIGITAL PICTURE	AVRIL
CORPSE KILLER CD	DIGITAL PICTURE	AVRIL
NBA JAM	ACCLAIM	AVRIL
TAMPO	SEGA	MAI
METAL HEAD	SEGA	MAI
T-MEK	TIME WARNER	OCT/NOV
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	OCT/NOV

MEGA CD

LINKS	VIRGIN	AVRIL
KEIOI	JVC	AVRIL
DUNGEON MASTER	JVC	AVRIL
FATAL FURY SPECIAL	JVC	AVRIL
ROAD RASH	EA	AVRIL
SUPER STRIKE	EA	AVRIL
THEME PARK	DOMARK	AVRIL
FLYING NIGHTMARE	DOMARK	AVRIL
SYNDICATE	DOMARK	AVRIL
SUPREME WARRIOR	DIGITAL PICTURES	AVRIL
TIME COP	JVC	MAI
HEIMDALL	JVC	MAI
SAMURAI SHODOWN	JVC	MAI
LORD OF THUNDER	HUDSON	MAI
DUNGEON EXPLORER	HUDSON	MAI
POWER RANGERS	SEGA	NC
LOADSTAR	ROCKET SCIENCE GAMES	NC
CADILLAC AND DINOSAURS	ROCKET SCIENCE GAMES	NC
ANOTHER WORLD II	VIRGIN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC

GAME GEAR

NHL HOCKEY	EA	MARS
WIZARD PINBALL	DOMARK	AVRIL
KAWAZAKI	DOMARK	AVRIL
TRUE LIES	ACCLAIM	AVRIL
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/SEPT
JOHN MADDEN	EA	NC
POWER RANGERS	SEGA	NC
DRAGON	VIRGIN	NC
SHINING FORCE	SEGA	NC
CAESAR PALACE	VIRGIN	NC

MEGAFORCE
DE MAI, NUMÉRO 39,
SERA DANS LES KIOSQUES
LE 28 AVRIL

ENCORE PLUS BEAU, ENCORE PLUS COMPLET, ENCORE PLUS TOUT,

IL SERAIT BIEN FOU DE NE PAS L'ACHETER !

ACCROPAD
Jeux MEGADRIVE

- Mega Swiv : 379 F
- Psycho Pinball : 399 F
- NBA Jam TE : 399 F
- Punch-Out : tél.
- Legend of Thor : 429 F
- NBA Live 95 : 399 F
- Mickey Mania : 249 F
- Micro Machines 2 : 379 F
- Earthworm Jim : 399 F
- Flink : 329 F
- Les Schtroumpfs : 419 F
- Mr Nutz : 399 F
- Kawasaki Superbikes : 379 F
- Psycho Pinball : 399 F

MEGA-PROMOS

- Sonic Spinball : 190 F
- Jurassic Park : 190 F
- Mutant League Hockey : 250 F
- Sparkster : 279 F
- Pitfall : 249 F

ADAPTATEUR 4 JOUEURS E.A + 2 PRO 4 : 279F

Mangas DBZ (jap) n°38-39-40 : 45F pièce

FIGURINES DBZ 6 cm 15F pièce : 150F les 12

Vidéo DBZ (Fr.) Volume 1 à 12 145Fr. pièce

BON DE COMMANDE
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel. : .....
Titres commandés : Prix
1) ....
2) ....
3) ....
Frais de port et emballage + 30 TOTAL .....

LIVRAISON SOUS 48 HEURES (dans la limite des stocks disponibles)

Règlement par chèque ou mandat-lettre uniquement
ACCROPAD 156, avenue Gabriel Péri 91700 SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS
Tél. : 69 51 13 43 - Fax : 69 51 13 71

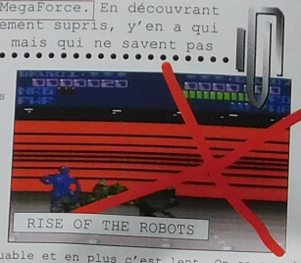
INTERNAT
NEWS-PR

Ce tank était sage, mais

BAD BRAIN

SALUT MES POTES

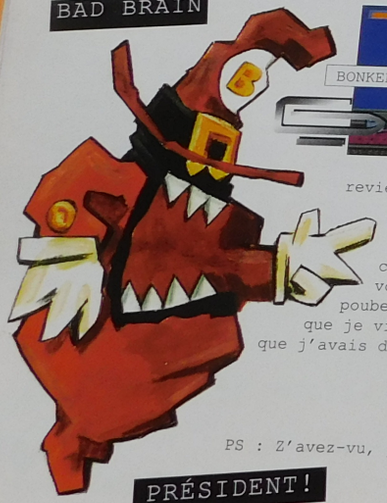
Non, ne croyez surtout pas que je devienne civilisé, mais vous, quand je vous parle, c'est comme un grand bol d'oxygène. Non, sérieux, c'est pas des conneries, c'est pas vous qui les supportez tous les jours, ces crétins de MegaForce. En découvrant votre courrier, putain j'ai été vach'tement supris, y'en a qui m'aiment et d'autres qui me détestent, mais qui ne savent pas pourquoi. Si y'a des jeux pourris, c'est quand même pas de ma faute. Moi, j'suis votre bienfaiteur et je vous évite de claquer vos thunes dans des jeux débiles et nazes qui ne sont là que pour engrosser de paquets de thunes l'éditeur qui n'en branle pas une en nous refilant des navets de la pire espèce et encore, j'suis cool sur le coup. Alors, ce mois-ci, j'en est vu des jeux, j'ai vu des trucs super éclatants et je me suis pété la tronche comme un fou avec, mais alors, j'ai également vu des merdes, des grosses merdes, des énormes merdes. À commencer par Rise Of The Robots sur Game Gear. Sur Megadrive, déjà, c'était pas top, mais alors là on tombe dans les précipices les plus bas du caca le plus immonde. Pour le coup, y'a pas un truc à redire c'est nickel, super beau, vachement super bien dessiné, mais alors c'est injouable, tout simplement injouable et en plus c'est lent. On se prend la tête pour frapper l'autre et on attend deux heures avant que l'autre nous frappe. Bref, voilà le premier de la série à faire un tour dans ma poubelle.

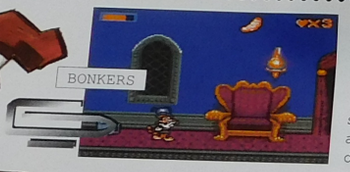


Allez, on fait un petit tour de ma console préférée, vous savez, celle qu'a des jeux d'enfer comme allez, on va dire, Corpse Killer. Dans la série, j'suis tombé sur Golf Magazine 36 holes de Sega. J'y crois pas, on essaye vraiment de nous faire bouffer de l'herbe en nous prenant pour des grosses vaches. Le "X" derrière 32, c'est pour le nombre de ~~trous~~ daubes qu'ils comptent nous refiler ?

Ce golf n'a rien à faire sur cette machine et même sur Megadrive, il aurait du mal à tenir la route. Bref, on laisser tomber. Boum, un gros coup de pied dans cette cartouche à la con. Après Rise Of The Robots, Bonkers m'a également fait péter de rire, mais pas dans le bon sens. C'est dramatique, ridicule, honteux, lamentable de sortir un jeu aussi débile. On se balade dans un manoir, on monte des escaliers, on en redescend et on cherche des croissants et des tasses de café, c'est un délire ~~infâme~~ débile qui m'a fait super chier. Au bout de 10 minutes, on a envie de péter la cartouche, beurk à dégager. Après ce bref passage sur GG, on repasse à la 32X où After Burner revient en force. After Burner, j'y jouais déjà sur ma console Master System et sincèrement j'y trouvais autant de plaisir que sur 32X, identique à l'arcade pourtant, on n'en retire aucun plaisir. Putain de bordel, le plaisir, quand on joue, c'est le plus important, non ? Quand est-ce que les éditeurs vont le comprendre, ça. Ça m'énerve, ça m'énerve, et hop à la poubelle cette cartouche aussi. Voilà, j'me casse, écœuré par ce que je viens de voir. J'vous salue, mais pas de bon cœur. Qui a dit que j'avais du cœur, hein, qui a dit ça ? Moi, j'ai des tripes et j'suis dégoûté.

BAD BRAIN





Signé BAD BRAIN

PS : Z'avez-vu, je les ai encore grillée à Mega Force. Héhéhéhéhéhé !

PRÉSIDENT !

BOUM, UN GROS COUP DE PIED DANS CETTE CARTOUCHE À LA CON.

LES DERNIÈRES SORTIES

CLAYFIGHTER

MEGADRIVE - INTERPLAY
Testé dans ce numéro - Note 70%
Voilà un jeu de baston rigolo qui met en scène des personnages en pâte à modeler ! Choisissez l'un des huit combattants, jouez seul ou à deux et déchaînez-vous en lançant des coups spéciaux délirants. Repompé sur le célèbre Street Fighter II, Clayfighter n'en a cependant pas la classe. Une animation trop saccadée et une maniabilité médiocre ne lui permettent pas d'être parmi les meilleurs de sa catégorie.

BLOODSHOT

MEGADRIVE - DOMARK
Testé dans le numéro 36 - Notes 80% seul et 89% en duel
Partez à l'abordage de vaisseaux "alien" avec toute votre panoplie de parfait tueur. Ce sont 12 niveaux de sueurs froides qui vous attendent dans des couloirs sombres. Très largement inspiré par Doom, Bloodshot a l'avantage de pouvoir se jouer à deux simultanément et ça c'est plutôt cool !

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

MEGA CD - ACTIVISION
Testé dans le numéro 37 Note 89%
En expédition dans les terres mayas, vous avez été brutalement séparé de votre père. Ce jeu de plates-formes pour 1 joueur vous propose une aventure fantastique, pleine de rebondissements au cœur de la forêt amazonienne.

ROAD RASH 3

MEGADRIVE ELECTRONIC ARTS
Testé dans ce numéro Note 80%
Suite du très célèbre Road Rash II, Road Rash III en reprend le principe. Toute la course se déroule en trois dimensions, la piste défilant devant vous. Un concurrent sur votre route, pas de problème, refilez-lui un gros coup de tatane dans la tronche. Avec Road Rash III, les motos ne seront plus jamais comme avant !

WARLOCK

MEGADRIVE - ACCLAIM
Testé dans le numéro 37 - Note 81%
Ce jeu de plates-formes pour 1 joueur vous conduira dans un monde de sorcellerie dont vous aurez bien du mal à contrôler les manifestations. Pourtant, à votre disposition, vous aurez tous les éléments nécessaires pour vous défendre. Particulièrement soigné au niveau graphique, Warlock est un jeu que vous pouvez zyeuter avec attention.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

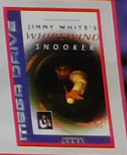
MEGADRIVE - ACCLAIM
Testé dans le numéro 37 Note 82% seul et 88 à plusieurs
Voilà un remix de NBA JAM qui vous emmènera deux contre deux dans des matchs encore plus excitants. De nouvelles options, des personnages cachés et des cheat modes loufoques vous attendent.

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

MEGADRIVE 32X - SEGA
Testé dans le numéro 37 - Note 80%
Enfourchez votre moto et lancez-vous à l'assaut des dunes, des bosses et des virages des 12 circuits qui vous sont proposés. Seul ou à deux, défendez votre position avec hargne et pilotez habilement car cela sera votre seule chance de victoire.

JIMMY WHITE'S WHILWIND SNOOKER

MEGADRIVE - VIRGIN
Testé dans le numéro 34 - Note 86%
Voici l'occasion inespérée d'apprendre à jouer au billard à moindre coût. Seul ou contre un ami, vous allez pouvoir tout essayer, effets et bandes incluses. Entièrement réalisé, en trois dimensions, cette réalisation est un modèle du genre. Du grand art sur Megadrive !



STARGATE

MEGADRIVE - ACCLAIM
Testé dans le numéro 37 - Note 86%
Ce sont plus de trente niveaux qui sont proposés dans ce jeu de plates-formes haut en couleurs. Issu du film, qui est encore à l'affiche actuellement, Stargates vous propose de voyager dans un univers mystico-spatio-temporelle-top-super. Agrémenté par une bande sonore sympathique, Stargate est un très bon titre qui devrait vous tenir en haleine pendant de longues heures.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans votre Ville, ne tapez pas du pied, Bientôt il y en aura Un ...!

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)
En Composant 24H sur 24
le

36-70-89-10

Gagne avec **DOCK GAMES** *Une Néo-Géo CD*

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement
de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :
- 41 Magasins sur toute la France

Premier dans le Choix :
- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier en Sérieux :
- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location
nous payons vos Jeux CASH Nous achetons et revendons selon l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 4000 titres)*

Premier, Aussi Grâce à Vous !..

Nous Achetons Vos Jeux CASH au Meilleur Tarif*

*Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 100 000 Cartouches et CD***

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

CD ROM PC
et CDI Neuf et Occas

PS-X SONY
Nintendo
SNK
3 DO
PHILIPS CDI
ATARI
NEC
CD ROM PC
SEGA

AIX en Provence Tél : 42-21-95-26 — 2, rue Pierre et Marie CURIE
ALBI Tél : 63-49-94-40 — 83, rue de la Croix Verte
ANGERS Tél : 41-87-59-14 — 41, rue Bodinet
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15 — 7, rue Beaulieu
ANNECY Tél : 50-45-75-71 — 3, rue de la Paix
AVIGNON Tél : 90-82-22-61 — 16, rue Thiers (à 100m du P. des Halles)
BAYONNE Tél : 59-59-41-61 — 28, rue Pannecau
NOUVEAU BLOIS Tél : 54-78-97-38 — 108, rue du Bourg Neuf
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19 — 4, rue du Pas St Georges
BOURGES Tél : 48-50-71-44 — 41, rue Sarrebourg (Pl des Marronniers)
BREST Tél : 98-46-59-10 — 55, rue Auguste Kerven
CAEN Tél : 35-89-60-33 — 118, rue St JEAN
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50 — 200, Av Pierre Lanfrey
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58 — 44, rue aux Fèvres
DIJON Tél : 80-58-95-94 — 16, rue Devosges
EVREUX Tél : 32-62-54-72 — 9, rue des Lombards
GRASSE Tél : 93-36-34-45 — 29, rue Paul Goby (à coté de Monoprix)
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25 — 17, Av Félix Viallet
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01 — 36, rue Albert 1er
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55 — 100, Avenue Foch
LYON Tél : 78-60-33-60 — 7, cours Gambetta (Métro Guillotière)
METZ Tél : 87-36-33-33 — 12, rue Sainte Marie
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82 — 9, rue des Rémouleurs
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33 — 107, Faubourg Lacapelle
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26 — 15, rue Four des Flammes
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30 — 380, Av du Gle De Gaulle
NIMES Tél : 66-21-81-33 — 1, rue Richelieu (Pl Jean Robert)
NIORT Tél : 49-77-05-13 — Galerie Sainte Marthe
ORLEANS Tél : 38-77-98-30 — 103, rue Bannier
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10 — 3, rue G. de Maupassant Métro Pompe RER H. Martin

Pour les appels de Paris vers Province, faire le 16 avant le numéro - Pour les appels en 36-70-... : 8,76 F+ 2,19 F TTC / min

5 % de remise sur vos achats avec la **SUPERCARTE** qui vous sera donnée **GRATUITEMENT** ***

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement — ** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES — *** Avec votre prochain achat
la SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00 — 16, rue Eguillerie
NOUVEAU QUIMPER Tél : 98-95-12-48 — 10, rue Froide
ROUEN Tél : 35-89-60-33 — 18, rue Alsace Lorraine
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13 — 13, rue de Rohan
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79 — 4, rue Georges Tessier
St RAPHAËL Tél : 94-83-64-16 — 44, Bd d'Alsace
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81 — 5, Place Clément
TOURS Tél : 47-20-42-30 — 5, rue Auguste Comte
TOULON Tél : 94-91-39-69 — 20, rue Vincent Courdouan
VALENCE Tél : 75-56-72-90 — 1, Cité Chabert (Pl de la république)
NOUVEAU la VARENNE Tél : 41-81-03-17 st Hilaire — 72, Avenue du BAC

Les Nouveautés sont Aussi dans les Magasins DOCK GAMES au Prix DOCK GAMES

DBZ 3 — NBA JAN II — LA LEGENDE DE THOR — PSX EN DEMO

Pour nous Appeler , C'est Très Simple !
Compose à Partir de Ton Téléphone le

36-68-22-06

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

SERVICE N°1
Tout sur le DOCK GAMES le plus Proche de Chez TOI.
(Les Promos, Les Nouveautés, Les Infos, Les News quoi...)

SERVICE N°2
Des Centaines de Trucs et Astuces Sur Tous Tes Jeux Préférés Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)

SERVICE N°3
Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc... Des centaines de Cadeaux
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)

Ouvertures Prochaines

DOCK GAMES — Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Villes Disponibles	Ouvertures Prochaines
RENNES MILLAU	NANTES
REIMS TROYES	RUEIL MALMAISON
LE MANS, ARLES	St NAZAIRE
FORT de FRANCE	MARSEILLE
VANNES, ROME	RODEZ
POITIERS, BOSTON	AMIENS
MULHOUSE, LENS	
LIMOGES, BERLIN	
COLMAR, MADRID	
NANCY, CALAIS	
LILLE, ARRAS	
CLERMONT - F	

Pour les appels en 36-68 ... la taxation est de 2,19 F/mn

Vous pouvez rejoindre, Vous aussi, le Groupe DOCK GAMES
Si vous souhaitez créer votre propre Magasin Indépendant avec une Enseigne et une Organisation Leader dans le Monde du Jeu Vidéo contactez nous au **36-68-22-06**

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

REPORTAGE

US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD

US GOLD

de l'or dans la course

Créée en 1983, US Gold est une société pionnière dans l'industrie des jeux vidéo. Avec des produits comme Summer Games, Winter Games, Beach-Head sur Amstrad, Apple II, Commodore 64 ou Atari XL, cette compagnie anglaise a su, au fil des années, asseoir sa position dans le domaine de l'édition et de la distribution (en Angleterre) de jeux vidéo. Mega Force est allé lui rendre une petite visite, d'abord à la maison-mère à Birmingham, puis dans son tout nouveau département Research And Development, Silicon Dreams, à Bambury, à une centaine de kilomètres du siège de la société. Et enfin, Mega Force est allé chez Core Design, tout nouvellement rachetée par US Gold, pour voir un peu ce qui se tramait sur Megadrive 32X. Vous n'allez pas être déçus !
J'm Destroy

Les bureaux d'US Gold à Birmingham ne sont pas, à l'extérieur du moins d'un esthétisme étonnant. Les secrets sont pourtant bien gardés, attention chien méchant !

US Gold est née en 1983 à l'initiative de Geoff Brown, un passionné de jeux vidéo et professeur de mathématiques. Parti aux Etats-Unis un an auparavant, il découvre là-bas une tonne de jeux sur ordinateur qu'il ne connaissait pas. De là, il décide de les importer en Grande-Bretagne, où ces jeux ne sont pas encore distribués. La réponse du marché est immédiate et, bien sûr, hyper enthousiaste.

UN PETIT PEU D'HISTOIRE

C'est en 1983 que Geoff Brown crée CentreSoft, une société qui distribue des jeux vidéo sur le marché anglais. À partir de là, tout va très vite. Associé à Anne Sharpe, un transfuge du milieu financier, Geoff Brown lance en 1984 une structure parallèle, US Gold, dont la vocation première est d'éditer des logiciels de jeux sur toutes les formes de supports. À cette période, il était bien évidemment plus simple de programmer sur ordinateurs. Du coup, ce sont l'Amstrad, le Spectrum, le Commodore 64 et l'Apple II qui se voient pourvus des premiers titres de la marque. Beach Head fut à cet égard un titre fort que les plus anciens d'entre vous ne peuvent oublier tant ce jeu a marqué sa génération. Au cours de cette année, US Gold obtient également le droit d'éditer sous son propre nom, sous son propre label, des logiciels développés aux Etats-Unis, et commence à racheter des licences pour les distribuer en Grande-Bretagne. C'est en 1985 qu'US Gold prend une nouvelle ampleur en consolidant et en développant des liens avec les autres marchés européens. C'est ainsi que les magasins de France, d'Allemagne, d'Italie et d'Espagne se voient rapidement pourvus de produits portant le label US Gold. De 1986 à 1989, la société de Geoff Brown continue son petit bonhomme de chemin en éditant et en distribuant des produits sur ordinateurs, mais il lui tarde de voir venir une nouvelle vague de machines qui allaient dans l'avenir faire un tabac, je veux bien sûr parler des ordinateurs 16 bits (Atari ST et Commodore Amiga). C'est en 1989 que Geoff recentre donc les activités du groupe en produisant des jeux plus sophistiqués et technologiquement plus évolués. Enfin, c'est au début des années 1990 que Geoff Brown signe des accords, d'abord avec Sega puis en 1993 avec Nintendo pour développer sur les consoles 16 bits, MegaDrive et Super Nintendo. En 1992, Us Gold part à la conquête des Etats-Unis, où elle commercialise et distribue les cartouche qu'elle édite. Après une bataille farouche, la société anglaise reçoit finalement l'aval du Comité International Olympique pour son jeu "Olympics Gold" consacré à plusieurs événements sportifs lors des derniers Jeux Olympiques de Barcelone. En octobre 1993, US Gold devient une société publique en mettant sur le marché de la bourse de Londres des actions. Enfin, avec l'acquisition en 1994 de Core Design et la création d'un pôle de développement Silicon Dreams, US Gold consolide ses bases en développant des produits de qualité, et ce pas seulement sur console 16 bits.

ENTRETIEN AVEC GEOFF BROWN

PDG de Centre Gold

MEGAFORCE - Bonjour.
Geoff Brown - Bonjour.
MF - Avant tout, pouvez-vous, vous présenter ?
GB - OK, Je m'appelle Goeff Brown, je suis le fondateur du groupe CenterGold, qui se subdivise en une société de distribution (la plus grosse société de distribution de jeux vidéo en Angleterre) et une société d'édition de jeux vidéo : US Gold. Je détiens 30 pour cent du capital et notre société est depuis le mois d'octobre 1994 cotée en bourse.
MF - US Gold est présent sur le marché des jeux vidéo depuis plus de 10 ans, depuis 1983 je crois. Mais quel a été votre premier jeu ?
GB - Notre tout premier titre fut Beach Head sur Commodore 64. Par la suite, nous avons converti ce jeu sur d'autres plates-formes comme l'Atari 800XL, l'Apple II et l'Amstrad CPC.
MF - Avant d'être à la base de la création d'US Gold, que faisiez-vous ?
GB - J'ai un diplôme en mathématiques, ce qui m'a permis d'exercer la profession de professeur et mathématiques et d'informatique. Parallèlement, j'ai également pratiqué la musique en tant que professionnel. Pendant mes heures de loisirs, à partir de 20 ans, je me suis lancé à fond dans la programmation et ce pendant deux ans. C'est vers 35 ans que j'ai commencé ce business, plus par passion que par autre motivation.

Geoff Brown a bien voulu répondre à quelques-unes de nos questions et nous a accueillis dans son bureau.

MF - Quel est actuellement le principal centre d'intérêt de votre société ?
GB - En terme de chiffre d'affaires, US Gold et notre société de distribution, CenterSoft, ont approximativement le même poids, environ 50 millions de livres (1 milliard de francs). Nous avons des bureaux à San Francisco, Paris, Tokyo, ce qui nous permet d'être proches de nos consommateurs. De plus, nous avons également la plus grande gamme de produits "budget", la "gamme Kixx", qui marche très, très fort. À la fin de l'année dernière, nous avons également acheté Core Design et par conséquent nous devrons nous efforcer de vendre au mieux tous leurs titres, à commencer par les produits 32X et ce partout dans le monde.
MF - Comment positionnez-vous US Gold parmi les éditeurs de jeux vidéo ?
GB - US Gold est dans le Top Ten des compagnies dans le monde. Bien sûr, en fonction des produits, notre position évolue mais, objectivement, nous sommes très bien placés. Notre gamme Kixx est par exemple première dans le domaine des jeux budget sur PC.
MF - À propos de votre gamme Kixx, avez-vous l'intention de sortir une gamme de cette sorte sur consoles ?
GB - Non, malheureusement. Le prix des Roms est réellement trop élevé pour que l'on puisse réaliser ce genre d'opération avec des jeux sur cartouches. Par contre, sur les CDs cela sera tout à fait possible. Nous le faisons déjà sur PC et nous comptons le faire pour les nouvelles machines 32 bits, mais pas avant 1997.

REPORTAGE

US GOLD • US GOLD • US GOLD •

INDIANA JONES' *greatest adventure*

MEGADRIVE

Dans "Les Aventuriers de L'Arche Perdue", Indy sera bien souvent confronté à une faune particulièrement inhospitalière. Attention, cette photo est tirée du film bien sûr !

Pas la peine de perdre du temps et des lignes en présentant Indiana Jones, on connaît tous ses aventures extraordinaires à travers les films de Steven Spielberg. Seconde apparition sur Megadrive, cette version semble a priori beaucoup plus coller à l'ambiance que l'on connaît de la trilogie. Dans ce pur jeu de plates-formes et d'action, vous êtes dans la peau d'Indy et par conséquent sujet à moultes embrouilles...

Basé sur tous les épisodes de la série, Indiana Jones sur Megadrive reprend le schéma de la version sur Super Nintendo. C'est ainsi que le beau et fort Dr Jones se verra confronté à des dangers comme des chauves-souris collantes et chiantes au possible, des loups assoiffés de sang, des pierres géantes qui le courseront dans des cavernes, alors qu'il était sur le point de découvrir l'idole sacrée. L'action commence dans le temple de Chachapoyan pour se poursuivre dans les rues de Shangaï ainsi que dans le club Obi Wan et, enfin, se terminer devant le Holy Grail, non sans avoir auparavant fait un petit détour dans les airs à bord d'un biplan et du fameux Zeppelin nazi.

Image digitalisée d'Harrison Ford en guise de page d'intro, ça commence plutôt pas trop mal.

UN JEU PLEIN DE SUSPENSE

Pour venir à bout de la centaine d'ennemis et de pièges qui ne cesseront de parsemer la route d'Indy, notre brillant aventurier aura à sa disposition non seulement son fouet traditionnel, mais également un pistolet et des grenades à mains, qui lui permettront de faire exploser des pans de mur, des portes, ou plus simplement des nazis pourris qui puent (il faut savoir que les nazis sont toujours pourris et qu'ils puent tous !) Programmé sur une cartouche de 16 mégas, Indiana Jones'Greatest Adventures comporte 28 niveaux et devrait être disponible dans notre charmant pays au mois de mai. C'est cool, y'a pas trop longtemps à attendre...

Poursuivi par une pierre qui roule et qui n'amasse pas mousse, Indy devra courir, courir et courir encore pour ne pas se faire écrabouiller comme un vulgaire moustique sur une vitre.

Courir dans la neige sans être complètement exténué n'est pas à la portée de tout le monde. Mais Indy, ce n'est pas tout le monde !

MEGADRIVE

Adepte des transformations en tout genre (David Copperfield peut aller se rhabiller et nous laisser Cindy en prime), Izzy vous montrera de nombreux visages.

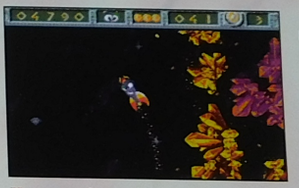
Izzy est une mascotte assez radine. Quand elle voit des pièces, elle ne peut s'empêcher de s'en saisir. Cela lui sert également à remonter son niveau d'énergie.

Cette charmante petite bestiole bleue est Izzy en personne, la mascotte des prochains J.O. d'Atlanta.

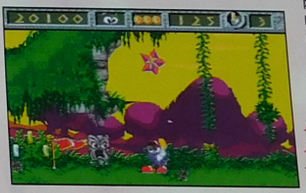
Les Jeux Olympiques sont parfois le théâtre de drames. On se souvient de Berlin en 1936, ou de Munich en 1970. Tous ces incidents appartiennent au passé, me direz-vous. Mais l'avenir semble tout aussi sombre. Projetons-nous en 1996, en été, aux États-Unis. À Atlanta pour être précis. C'est là qu'auront lieu les prochains J.O.

LE SILENCE DES ANNEAUX

Derrière ce jeu de mots pourrave se cache un mystère. Izzy, la mascotte de ces prochains J.O., est chargée de la surveillance des anneaux olympiques, sans qui les J.O. ressembleraient à Jean-Pierre Papin sans ses oreilles. Ces cinq anneaux, créés en 1914 et qui symbolisent l'union des cinq continents, ont malcontreusement été volés, et nul ne sait par qui. Izzy décide alors de se lancer à la poursuite du voleur et des anneaux. La question de la piste ne se pose même pas : il est évident qu'Izzy doit débuter ses recherches en Grèce, où se trouve le Mont Olympe qui a vu naître la compétition en 884 avant J.C.



Vous aurez droit à des virées dans l'espace, déguisé en fusée. Mais attention, les météorites peuvent arriver par surprise.



DE LA PLATE-FORME PAS SI PLATE

Izzy's Quest est une jeu de plates-formes, comme vous pouvez vous en douter en jetant un œil furtif aux belles photos. Mais là où il semble se différencier de ses concurrents du genre, c'est sur la profondeur. Effectivement, il a l'air vaste et varié. D'autant plus varié qu'Izzy est un adepte du morphing qu'il pratique allègrement. Nous aurons donc l'occasion de le voir en escrimeur, en joueur de baseball ou encore en fusée. On vous dira si ce soft de 16 Mb tient ses promesses, et s'il se transformera en hit dans le prochain zapping. Parole de Pierre de Coubertin.

Le seul joueur de baseball aux États-Unis à n'être pas en grève est Izzy. Pour utiliser le morphing, il faudra toucher l'étoile en haut, et pour annuler le morphing, il suffit de passer le drapeau rouge.

IZZY'S *quest*

US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD

FEVER PITCH soccer

MEGADRIVE

Attention, le coup d'envoi est donné, chacun à sa position, ça va chauffer !

Lors de notre brillant passage chez US Gold, un titre en particulier, outre bien sûr Izzy, nous a sauté au visage comme la flamme olympique aux yeux des milliers de spectateurs devant leur écran de télévision. Ce jeu, c'est Fever Pitch, un jeu de football totalement axé sur l'arcade et la vitesse de déroulement des actions. Annoncé pour une sortie en Europe au cours du mois de juin, nous avons eu la chance d'y jouer dans les bureaux mêmes des concepteurs, chez Silicon Dream, la société de développement d'US Gold.

Lorsque l'on parle de football et plus précisément de jeux de football sur console, un nom et un seul se lit sur toutes les lèvres : ce nom, c'est FIFA. Pour US Gold, les choses sont claires et d'ailleurs, les auteurs du jeu le clament haut et fort : notre jeu est meilleur et plus rapide. Notre but n'étant pas ici de savoir si c'est réellement le cas ou non, nous ne jugerons pas et resterons stoïques devant l'événement.

Heureusement que Patator est là, il parvient à dégager brillamment son équipe.

LES OPTIONS HABITUELLES

Comme bien souvent, voire même tout le temps, tout commence par un écran d'options, grâce auquel vous pourrez choisir la langue (anglais, italien, français, allemand, espagnol), la durée d'une partie (une, trois, cinq, ten, quinze minutes), le niveau de difficulté (facile, moyenne ou difficile), ainsi que la possibilité de sélectionner l'accès à l'option Ralenti (pour revoir une action qui vous a super botté), de zyeuter ou non les séquences animées intermédiaires notamment pour l'engagement, la mi-temps ou lorsqu'un but est marqué. L'option la plus marrante et qui par ailleurs se révèle être la plus caractéristique du style de simulation à laquelle nous avons affaire ici, est sans aucun doute la dernière, qui permet ou non de réaliser des actions brutales pendant les matches. Eh oui, le football n'est plus vraiment ce qu'il était et Fever Pitch Soccer est là pour le démontrer. Ici, il est par exemple tout à fait possible de prendre un adversaire et de lui foutre en pleine tronche un gros coup de boule de la mort qui tue, ce qui ne sera pas pour déplaire les amateurs de Street Fighter II ou autres Mortal Kombat.

But ou pas but ? Tout l'art est de savoir sujet de la position de la balle.

DES JOUEURS AUX CAPACITÉS BIEN PARTICULIÈRES

L'originalité de cette production d'US Gold est à n'en pas douter la possibilité qu'ont certains joueurs de réaliser des coups spéciaux. Barry, par exemple, est une véritable brute, une ordure de la pire espèce ; véritable poids lourd qui ferait peur à n'importe quel boxeur, il ne s'embarrasse pas de pacotilles et lorsqu'un adversaire se place sur son chemin, il le pousse, le bouscule, lui fracasse la tronche et lui marche dessus, cool non ?...

Obh la belle attaque. Mieux vaut peut-être passer la balle à un adversaire mieux placé. Le foot, c'est aussi un sport d'attaque, bein camarade !

Tête ou retourné ? Le but sera beau, c'est certain.

Jergen, lui, vient d'Allemagne et est le pro de la gruge, de la triche en tout genre. Son coup préféré est bien sûr de s'écrouler en plein milieu de la surface de réparation, espérant que l'homme en noir sifflera. Marco est une peste, une véritable sangsue ; la passion de cet Italien est le marquage à la culotte et dans ce domaine, il n'a réellement rien à apprendre de personne. Peter, l'English de la bande, est un marqueur de folie, sa folie, ce sont les tirs. Il peut marquer de n'importe où, sa frappe de balle est impressionnante. Dicky de Columbia est un jongleur, un as de la voltige, un virtuose du ballon, dans les défenses il s'infiltre comme deux jambes dans un caleçon ! Lorsqu'il a la balle, Ernie la balance à l'autre bout du terrain suivant une trajectoire courbe ; idéal lorsqu'on est en danger. Enfin, Emo est un redoutable mitrailleur. Sa frappe est un véritable tir de fusil, à un point tel que la balle se transforme en boule de feu.

50 ÉQUIPES POUR LA GLOIRE OU LA DÉFAITE

En tout, ce sont cinquante équipes qui participeront à différents types de matches. Matches amicaux ou en championnat, toute la panoplie de la parfaite simulation de football devrait être présente ici. Pour un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept ou huit joueurs en simultané dans toutes les configurations possibles, Fever Pitch devrait marquer les passionnés de football tant il nous a paru sympathique. Un jeu à voir de près lors de sa sortie et que nous, à MegaForce nous suivrons de près.

Dans la surface de réparation, mieux vaut ne pas avoir affaire à Jergen, le roi de la gruge.

Un superbe vol plané. Ils seront nombreux dans Fever Pitch.

REPORTAGE

US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD

CORE DESIGN

une génération d'avance

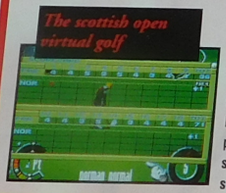
Afin de parfaitement remplir notre tâche d'information et après notre visite chez US Gold, nous sommes allés chez Core Design, qui appartient désormais à US Gold, pour savoir ce que cet éditeur anglais nous réservait dans les mois à venir. Après un entretien avec Richard Barclays, Directeur du Marketing, nous sommes partis en direction des départements de Research & Development de cette société de Derby, dans le Middle East anglais. Plutôt branchée dans le développement de jeux sur Mega CD, Core Design a déjà publié des titres comme SoulStar, Dubba'N Stix ou encore BC Racers. Avec l'arrivée de la MegaDrive 32X, tous les efforts de ce pôle de développement qu'est Core Design ont été tournés vers cette bécane. MegaForce raconte....

Richard Barclay était notre hôte pendant les quelques heures que nous avons passé chez Core Design. Dans l'industrie depuis près de 10 ans, il a une vision objective de ses jeux.

THE SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF

CORE DESIGN / MD32X

Annoncé également sur Saturn, The Scottish Open Virtua Golf est, comme son nom l'indique, une simulation de Golf. Des simulations de Golf, on en connaît des dizaines et des dizaines, alors qu'apporte cette dernière par rapport aux précédentes ? J'ai personnellement posé cette question à Richard Barclay, qui m'a expliqué que TSOCG était la première simulation du genre entièrement gérée en temps réel et qui de plus était d'une utilisation on ne peut plus simple. Et pour l'avoir essayé, je vous garantis sur facture que c'est la stricte vérité. En tout, quatre courses de 18 trous qui sont offertes, ici. Le joypad en main, il ne faudra pas réfléchir quarante mille heures pour savoir comment taper la balle : en mode Amateur, un témoin vous indique la puissance nécessaire pour atteindre le trou en un minimum de coups. C'est hyper simple. En calculant un tout petit peu la force du vent et l'effet à mettre dans la balle pour ne pas se retrouver bloqué comme un crétin dans un bunker, l'affaire est dans le sac. Pour les professionnels, Core Design a également pensé à tout. Là, plus question d'aide, il faut tout trouver tout seul, calculer la distance, choisir son club, donner la force, déterminer l'effet, etc. Bref, rapide et beau, The Scottish Open est une belle simulation qui en outre peut être perçue par six caméras différentes, ce qui devrait satisfaire un max de joueurs pour peu que ce sport les intéresse, ce qui est déjà nettement moins sûr.



US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD • US GOLD

SOULSTAR X

CORE DESIGN / MD32 X

Prévu pour le moi de juin, Soulstar X est un Shoot'Em Up en trois dimensions qui, comme on pouvait se l'imaginer, s'inspire très largement de la version déjà existante sur Mega- CD. Tout comme ShellShock, Core Design a également conçu tout le jeu sur Silicon Graphics, du coup les graphismes des sprites sont d'une finesse à toute épreuve. Alors que la lutte fait rage dans la galaxie, vous partez à bord de votre vaisseau spatial pour exterminer les ordures de l'espace. En tout, ce sont près de vingt planètes entièrement mappées et en Fractale qui auront besoin de vos services et surtout de vos rayons laser. En trois dimensions, comme de bien entendu, Soulstar X est un Shoot, qui devrait dévoiler au grand jour les vraies capacités de la MegaDrive 32 X.

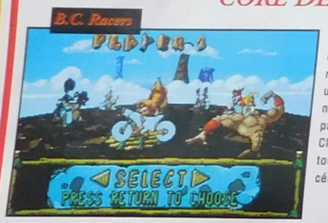
SHELLSHOCK

CORE DESIGN / MD 32 X CD

Si vous ne connaissez pas un jeu qui s'appelle Battle Zone d'Atari, c'est un tort et nous allons combler cette lacune illico presto. Alors, voilà c'est clair, Battle Zone est un des tout premiers jeux d'arcade qui aient jamais existé. Aussi vieux que Pac Man et presque aussi ancestral que Space Invaders, Battle Zone fut l'un des premiers jeux en trois dimensions. Réalisé à l'époque en fil de fer, on déplaçait un tank à la surface de la terre en tirant sur tout ce qui bougeait, un scanner permettant de repérer ces ennemis. Si je vous en parle, ce n'est pas que je sois particuliers stone ou bourré *(NdBB : Arrête-toi mec, j't'ai vu encore hier soir, t'étais rond comme une roue de vélo)*, mais uniquement parce que ShellShock en reprend le scénario. Les années ont cependant passé depuis cette époque, le vieux Battle Zone s'est complètement transformé. Toutes les textures des chars ou des ennemis sont "mappés", l'effet de vitesse semble irrésistible, la variété des paysages s'annonce comme véritablement ultra riche. De plus, des scènes en "full motion video" (FMV) viendront également agrémenter ce jeu d'arcade pur et dur. Pour l'avoir entendue, je peux également annoncer que la bande son sur CD-Rom est un véritable petit bijou entièrement réalisé sur Station Graphique Silicon Graphics. ShellShock est prévu sur MD 32X CD.

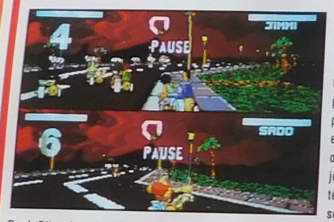
B.C. RACERS

CORE DESIGN / MD 32X

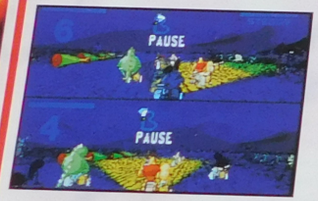


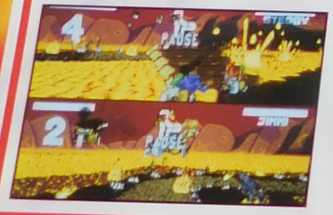
Millstone Rockafella, un playboy millionnaire, organise dans votre ville une course de side-cars dont l'heureux vainqueur se verra remettre "The Ultimate Boulderdash Bike", une bécane de rêve ! Un tel gros lot a tout naturellement attiré les meilleurs pilotes du pays dont vous faites bien entendu partie, vous Cliff Ace & votre épouse Roxy. Vous serez au total 6 couples à prendre le départ, plus un célibataire, Stiggy Saurus le gros dinosaure.

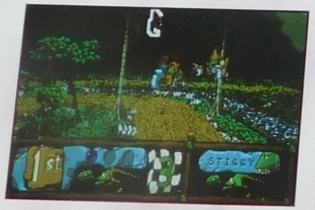
UNE JEU DE COURSES PRÉHISTORIQUES

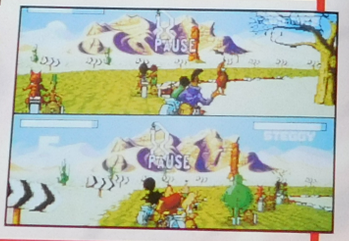


Tout comme en F1, vous remporterez un certain nombre de points en fonction de votre position à l'arrivée. Pendant la course, vous pourrez filer des coups aux autres concurrents et ramasser des options pour aller plus vite, ou pour réparer votre side-car par exemple. Le jeu vous proposera 4 championnats de difficulté différente, avec 8 courses chacun. Le tout se déroulera dans 8 paysages variés, en plein Rock City, dans le désert, au pied des volcans ou dans la jungle... Les obstacles ne manqueront pas non plus et le passage d'un pont sera toujours un moment d'intense suspense ! Piloter de nuit ou sous la neige vous réservera également de belles surprises... Chaque side-car possède des caractéristiques différentes, résistance, vitesse, maniabilité, force de frappe, alors faites bien votre choix. Enfin, un mode deux joueurs est également disponible. En y jouant un poil, on remarque quelques différences avec la version MD, mais on vous en recausera.









MACHINE HEAD

SLAUGHTERHOUSE EARTH

SATURN MD 32 X

Et voilà, la nouvelle génération est là et bien là avec MachineHead (titre non définitif). Très inspiré par Doom, on retrouve le même type de représentation, ce titre ne tourne pour l'instant que sur PC mais est annoncé pour une sortie européenne en septembre. En deux mots, l'histoire, vous êtes transporté dans une machine cybernétique sur une terre post-apocalyptique et vous devez détruire toutes les forces hostiles qui s'y trouvent encore. Superbe en tout point, ce titre est d'une violence rare et devrait cartonner lors de sa sortie sur la 32 bits de Sega.

LINTAS

Vous n'avez jamais joué aussi Vite.

MEGADRIVE 32X

Amateurs de sensations fortes, la 32X a le plaisir de vous annoncer qu'en 95 vous allez être servis :
VIRTUA FIGHTER, Congo, Shadow of Atlantis, Farenheit CD 32X, Gen 13, Virtua Hamster, Skiped, Kolibri, VR Troopers, NBA Action, Ratchet & Bolt, Striker, 3D Asteroid, Alone in the dark 2, Outpost, X-Perts ...

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

METAL HEAD

GOLF MAGAZINE GREAT 36 HOLES*

SEGA

36 15 SEGA
1,27F/ mn

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36 68 01 10
2,19F/ mn

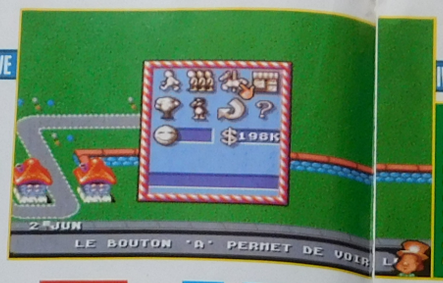
MEGADRIVE

THEME park

On peut se mettre à rêver. Theme Park, un jeu de l'univers PC, vient rendre une gentille visite à notre bonne vieille console. Je sais, ce n'est pas le premier jeu qui nous vient de la planète PC, et d'habitude, je n'en fais pas une montagne (pas même une russe). Mais là, il faut avouer que cela nous fait bien plaisir de voir ce jeu fabuleux arriver. Et au-delà de ce plaisir, qui n'est que ponctuel, un autre phénomène se dissimule. Les PCs abritent des trésors vidéoludiques, mais qui malheureusement ne sont que très rarement convertis pour 16 bits (et encore moins pour les 8 bits). Je sais ce que vous allez me dire : il ne faut pas une console 256 bits avec CD Rom pour faire tourner des jeux comme celui-ci. La preuve est là aujourd'hui, et on se demande ce qu'attendait l'équipe de Bullfrog (qui a réalisé le jeu) pour nous gratifier de cet excellent soft. Mais avec les futurs supports, et notamment la Saturn, on peut se mettre à rêver. Tous ceux repoussés par l'univers PC et ses ">>>dos/R : 2" et autres langages intergalactiques vont enfin pouvoir s'adonner aux plaisirs de ces jeux. Pas tous, certes, mais au moins les plus glorieux. Et pourquoi pas Sim City sur console Sega ? Il ne serait que temps. En attendant, ne soyons pas mesquins, Theme Park est là, et vous étiez nombreux à l'attendre cette simulation. Car c'en est bien une. Vous allez devoir acheter un terrain, y construire un parc d'attractions, et le gérer de A à Z. Du personnel d'entretien au gardiennage, en passant par la quantité de sel dans les frites, ou de caféine dans le café, vous devrez penser à tout. Et comme nous ne sommes ni des philantropes ni une association charitative, l'objectif est de devenir le plus riche et de racheter d'autres parcs à l'étranger. En bref, voici la méthode pour devenir un Tapie Junior.

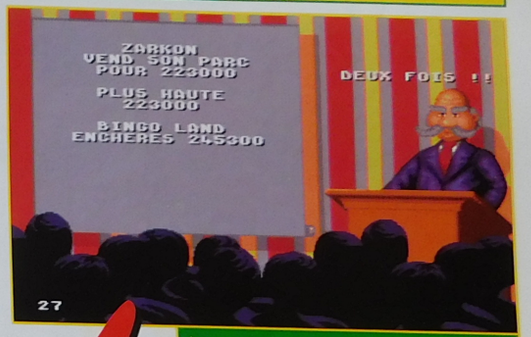
24 terrains peuvent être achetés : de l'Antarctique à Moscou, en passant par le Pérou ou l'Europe. Chaque pays a son niveau de difficulté, ses ressources, ses capacités et... son prix. Pour choisir le pays, vérifiez bien que la population a les moyens de dépenser de l'argent dans un parc d'attractions.

Parfois, cet écran apparaîtra, qui vous proposera de racheter votre terrain. Répondez par la négative.



Voici le menu principal. De gauche à droite, et de haut en bas : construire une route, une file d'attente, installer une attraction, une boutique, un élément de décor, embaucher du personnel, revenir au menu principal, interroger les visiteurs et employés, le Smiley indique le niveau de satisfaction et le nombre de personnes dnas le parc, et enfin, le chiffre indique votre niveau financier. Le personnage, en bas, vous donne des conseils : augmenter les prix ou les baisser, plaintes... Enfin, en bas à gauche, vous avez la date. Une année s'écoule en 10 minutes environ.

Vous avez loisirs de déplacer votre personnel, après l'avoir sélectionner avec le point d'interrogation. Cela vous évite de créer un nouvel emploi à chaque fois, et en plus, vos employés seront occupés à 100%.

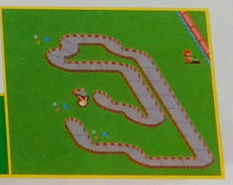


À la fin de l'année, on vous proposera de mettre votre parc aux enchères. Lorsque vous aurez complètement aménagé votre parc, il deviendra intéressant de le faire. Mais pas n'importe quand. Si votre solde est bénéficiaire, le prix de base sera plus haut, mais il baissera dans le cas contraire. Attendez donc le moment propice pour vendre.

Lorsque vous utilisez l'icône Point d'interrogation, vous pouvez voir à quoi pensent vos employés et les visiteurs. En l'occurrence, deux d'entre eux pensent à manger, et un autre trouve que c'est trop sale.

Voici quelques membres du personnel que vous pourrez sélectionner : nettoyeur, mécanicien, artiste ou gardien. Vous voyez apparaître leur salaire et leur motivation. Surveillez bien ce point. Si un employé ne travaille pas ou n'est pas motivé, sa place n'est pas justifiée.

De temps en temps, n'oubliez pas de vérifier ce que pensent les visiteurs de votre parc. Vous en retirerez de précieux enseignements.



Avant d'installer l'attraction auto, vous devrez construire votre circuit. Il en sera de même pour la rivière ou la montagne russe. Le tracé est libre, et doit être fermé.

MATCH CONTRE

C'EST PAS VRAI, ÇA !

Il aura fallu que je me les gèle jusqu'à 1995 pour qu'on nous sorte enfin un jeu comme ça. Et Sim City, c'est quoi ? [Un simulateur de mangeur de carottes ?] Pourquoi on nous l'a pas sorti celui-là ? Eh... les programmeurs et les éditeurs, vous avez intérêt à vous bouger le derrière pour en refaire d'autres, sinon, ça va saigner.

SIGNÉ : RAS FRAIN

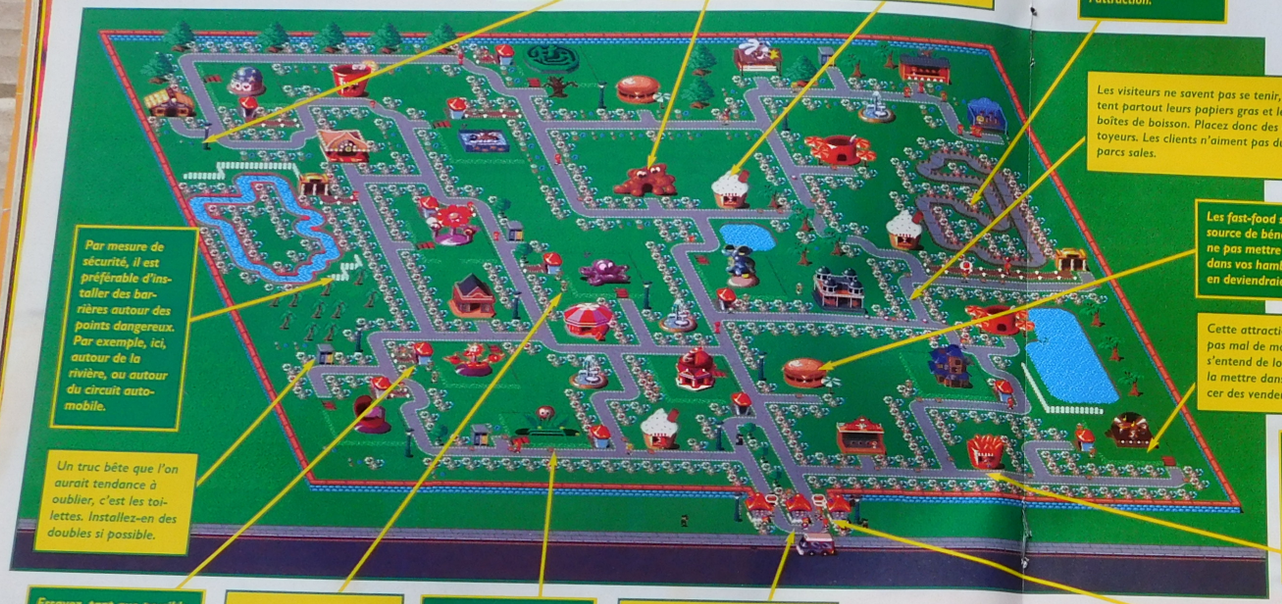
✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

La récompense est à la hauteur de l'attente. Ce soft est une pure merveille d'intérêt. Si vous commencez à y mettre le pied, vous ne pourrez jamais vous arrêter. D'accord, si vous êtes un fan de boules de feu, fatalités ou autres Boumshakalaka, vous allez être déçus. Mais pour tous les autres, Theme Park va être une véritable révélation. C'est passionnant : gérer le parc, l'agrandir, veiller à la propreté et à la sécurité, trouver des combines, vendre au bon moment... Un pur chef-d'œuvre d'intérêt, comme on aimerait en avoir plus fréquemment.. En outre, il est agréable de voir évoluer le parc, car graphiquement, c'est soigné et détaillé. Je regrette juste un peu la qualité du scrolling, qui est saccadé. De même, la maniabilité n'est pas excellente : certaines interfaces sont bizarres à utiliser, placer le curseur sur un personnage... Mais ces détails seront vite emportés dans les méandres de l'oubli par le vent de la passion qui soufflera sur vos consoles. Ce jeu est INDISPENSABLE !

LAURENT

ROYAUME-UNI

Au début de votre conquête, vous disposerez seulement de 200 000 francs. Pas assez pour acheter un terrain intéressant. Le seul qui sera disponible est celui du Royaume-Uni. Mais attention, les équipements coûtent cher, tout comme le personnel et l'entretien. Vous n'obtiendrez donc pas tout de suite un parc tel que celui-ci. En attendant, voici quelques conseils.



Vous pouvez placer des éléments décoratifs dans votre parc : des arbres, des lacs, ou bien ces lampadaires. Mais méfiez-vous : si vous les placez trop près les uns des autres, vous risquez de voir un incendie se déclarer.

Ce magasin de jouet est lui aussi une source de profits, tout comme celui de souvenirs. N'hésitez pas à augmenter les prix. Si jamais vous y allez trop fort, les associations de consommateurs vous le feront savoir.

Les Glaces Motto sont une des grandes réussites des parcs. Surtout, n'hésitez pas à remonter les prix très franchement. En plus, mettez le maximum de sucre possible.

Que ce soit pour les montagnes russes, la rivière ou le circuit automobile, vous ne pouvez pas placer l'entrée avant d'avoir créé le circuit. Vous pourrez lui donner la forme que vous voulez, et ensuite, ouvrir l'attraction.

Les visiteurs ne savent pas se tenir, et ils jettent partout leurs papiers gras et leurs boîtes de boisson. Placez donc des nettoyeurs. Les clients n'aiment pas du tout les parcs sales.

Les fast-food sont aussi une source de bénéfices. Attention à ne pas mettre trop de graisse dans vos hamburgers. Vos clients en deviendraient malades.

Cette attraction attire toujours pas mal de monde (la musique s'entend de loin). N'hésitez pas à la mettre dans un coin, et à placer des vendeurs sur le chemin.

Dans les magasins de frites, augmentez la dose de sel. Cela donnera soif à vos clients, et ils achèteront des boissons

Par mesure de sécurité, il est préférable d'installer des barrières autour des points dangereux. Par exemple, ici, autour de la rivière, ou autour du circuit automobile.

Un truc bête que l'on aurait tendance à oublier, c'est les toilettes. Installez-en des doubles si possible.

Essayez, tant que possible, de placer une file d'attente devant l'entrée de chaque attraction. Si vous ne le faites pas, les clients ne resteront pas, et lorsqu'il y aura du monde, ils n'attendront pas.

Les manèges, lorsque vous les achetez, ne sont pas tous de la même fiabilité. Et certains auront besoin de temps en temps, d'une réparation. Vous le verrez vite à la fumée. Donc, à chaque fois que vous installez une attraction, placez un mécanicien à proximité.

Ces flaques, vous en trouverez souvent à proximité des fastfoods et des restaurants. En fait,ce sont des visiteurs qui ont mangé, et qui sont allés dans un manège ensuite. Ces flaques sont donc de la... Bref, vous voyez. Faites-les nettoyer tout de suite.

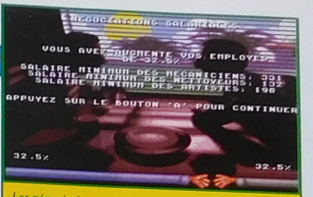
Voici l'entrée du parc. C'est de là qu'arrivent les touristes. N'oubliez pas, lorsque vous achèterez le terrain, de construire tout de suite une route, de manière à installer une attraction et une cafétéria. Et bien sûr, enlevez les barrières à l'entrée. Ensuite, placez un gardien à l'entrée. Il a deux utilités : surveiller le parc, et empêcher les associations de consommateurs de venir troubler votre tranquilité. Cela vous évitera des réclamations. Ensuite, n'hésitez pas à placer d'autres gardiens dans le parc, et un nettoyeur à l'entrée.

À l'entrée du parc, comme à l'intérieur, placez des artistes pour distraire les gens et les faire patienter dans les files d'attente, ou les faire changer d'avis s'ils veulent partir.

Voici une grande partie des éléments de décor qui vous seront proposés à la vente. Pour agrémenter votre parc, vous en aurez besoin. En plus, n'oubliez pas de mettre des toilettes doubles.

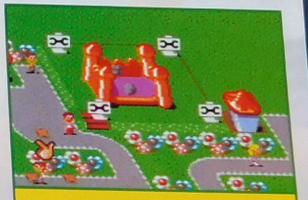
THEME park

Voici quelques-unes des attractions qui vous seront proposées. avant de les acheter, étudiez-les. Elles ne sont pas toutes là, bien sûr. En fonction des pays dans lesquels vous vous trouvez, elles sont différentes. En plus, à la fin de chaque année, on vous en propose une nouvelle.



Les négociations avec les salariés et les fournisseurs interviendront souvent. Vous êtes un chef d'entreprise. Le but du jeu consiste à faire le moins de sacrifices possible. Par exemple, ici, ce sont de mauvaises négociations. Vous, qui êtes à droite, avez fait plus d'effort. La bonne recette consiste à avancer un peu, puis reculer : bref, attirer l'autre personne. Le temps est limité, et compté par les galettes dans l'assiette. Si, au-delà du délai, vous n'avez pas conclu, les négociations commerciales recommenceront plus tard, en partant de plus haut. Avec les employés, si elles échouent, ils se mettront en grève devant le parc. Comme quoi, vous avez intérêt à réussir dès le premier coup.

Ce menu est essentiel. Il vous indique comment se porte votre parc : bénéfices, recettes, dépenses, entrées, trentabilité des attractions et des boutiques... Il vous permet également de changer le prix des billets d'entrée, votre emprunt et enfin les fonds réservés à la recherche de nouveaux produits.



Quand de la fumée sort d'une attraction, cela veut dire qu'elle a un besoin urgent de réparation. Faites-la réparer rapidement, de manière à ne pas perdre trop de clients.

MEGADRIVE

SON 12/20

Même si les musiques font penser aux fêtes foraines, elles sont tellement médiocres, et apportent si peu au jeu que vous pouvez vous en dispenser.

GRAPHISME 16/20

Les différents décors, manèges et personnages sont de petite taille, mais soignés. Pour rendre réaliste cette sim', les détails n'ont pas été négligés.

ANIMATION 14/20

Les déplacements du curseur et le scrolling sont saccadés. Par contre, les manèges sont animés et apportent beaucoup de vie au parc.

MANIABILITÉ 15/20

Si les manip's sont faciles à réaliser, certaines interfaces sont un peu plus délicates à utiliser. Mais on s'y habitue très vite. Le curseur n'est pas assez précis.

INTÉRET 19/20

Le jeu est d'une durée de vie quasi illimitée, et le réalisme est poussé à l'extrême. Theme Park est un des jeux les plus intéressants sur Megadrive.

REFLEXION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
EXSISTE SUR : PC
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- Le réalisme.
- La durée de vie.
- Gérer le personnel.
- Les détails graphiques.
- Pas de vue générale du parc.

ZAPPING

MEGADRIVE 32 X • MEGADRIVE 32 X • MEGADRIVE 32 X

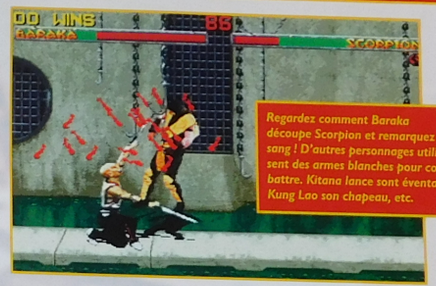
La devise "Une main de fer sur un cœur de bonté" est dans Mortal Kombat 2 presque appropriée après le flot de violence qu'on avait pu découvrir dans le premier épisode. Vous devez vous dire "mais d'où elle sort, cette devise ?" et vous demander "et d'abord, qu'est-ce que ça veut dire ?". En fait, cette devise existe réellement et est respectée par certains pratiquants d'arts martiaux, mais peu importe. Bien d'autres devises existent, cependant, j'ai choisi celle-ci car elle convient parfaitement à MK2, comme vous pourrez le voir par la suite. "La main de fer" symbolise la connaissance de techniques qui peuvent transformer si nécessaire votre main si douce en arme redoutable, capable même de tuer. "Sur un cœur de bonté" signifie que la force qui est en vous est totalement contrôlée et utilisée à bon escient, pour rétablir la justice, la faire respecter, et non pas pour la bafouer. "Etre fort pour être utile" est une autre devise, qui vient alors logiquement s'appliquer ici. Maintenant que vous connaissez la signification de ces devises, vous devez chercher le rapport avec MK2. Eh bien, n'avez-vous pas remarqué la bienvenue des Frienships ainsi que des Babalities ? Est-ce bien nécessaire de tuer son adversaire ? Dans le premier épisode, vous étiez poussé à tuer mais maintenant, vous pouvez tout aussi bien terminer le combat en partageant votre adresse avec votre adversaire afin qu'il vienne prendre des cours d'arts martiaux chez vous ! Vous êtes toujours aussi fort mais votre devise n'est plus forcément la même. Dorénavant, vous pouvez avoir... une main de fer mais un cœur de bonté.

Pour lancer cette boule de feu, vous devez appuyer deux fois rapidement vers la gauche puis enfoncer le bouton du coup de poing haut. Outre ces techniques spéciales, chaque personnage possède des coups classiques, coups de poing, coups de pied, attaques rapprochées, blocage et projections.

À la fin de la seconde manche, vous pourrez achever votre adversaire en lui faisant une fatalité. Ici, Baraka se retrouve dans l'acide et perd toute sa chair !!! Chaque personnage possède plusieurs fatalités, Babality (pour transformer l'adversaire en bébé) et Friendship (pour faire un gag) incluses.

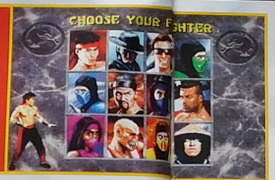
Vous pouvez jouer à deux, l'un contre l'autre mais, à la différence de Street Fighter sur MD, vous ne pouvez pas faire une compétition et voir un tableau de vos victoires ou défaites avec tel ou tel personnage. Vous ne pouvez pas choisir le paysage du combat.

Regardez le personnage dans le coin bas/droit de l'écran. Il apparaît lorsque vous faites plusieurs coups de poing remontants et vous permet, si vous faites la bonne manip' dans le bon décor, de combattre contre un autre personnage caché, Smoke !



Regardez comment Baraka découpe Scorpion et remarquez le sang ! D'autres personnages utilisent des armes blanches pour combattre. Kitana lance sont éventail, Kung Lao son chapeau, etc.

MORTAL KOMBAT II®



Vous les reconnaissez ? Baraka, Jax, Johnny Cage, Kitana, Kung Lao, Liu Kang, Mileena, Rayden, Reptile, Scorpion, Sub Zero et Shang Tsung sont les douze personnages que vous pourrez incarner.

Kintaro possède peu de coups mais ils sont d'une violence terrifiante. Il essaiera de vous écraser sous son poids, de vous mettre un coup de poing remontant, de vous saisir et de vous plaquer au sol et, enfin, il tentera de cracher des boules de feu sur vous. Gardez vos distances !

Pour exécuter cette technique, vous devez laisser appuyé pendant 5 secondes le bouton du coup de pied bas. D'autres personnages réalisent des techniques en fonction du temps que vous gardez appuyé un bouton.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Par rapport à la version MD, vous découvrirez juste l'intro du jeu d'arcade, des cris supplémentaires et des graphismes plus fins. Ça saute aux yeux, l'éditeur a fait le moins d'efforts possibles pour cette conversion sur Megadrive 32X... Devant les capacités de la machine, deux processeurs 32 bits architecturés RISC, on peut se demander ce qu'à réellement cherché Acclaim... Toujours est-il que MK2 est fidèle à lui-même et éclater les ennemis à coups de poing, de pied et de fatalités dans tous les sens est un ravissement toujours aussi intense. Très largement moins spectaculaire que ce à quoi on pouvait s'attendre, Mortal Kombat II décevra les amateurs de technologie, mais les bastonneurs en herbe qui ne possèdent pas déjà la version Megadrive ne seront que ravis par la perspective de son achat, et par conséquent par son achat !

FRANCIS

MATCH CONTRE COSMIC CARNAGE

Mise à part les zooms ainsi que le genre des combattants qui donnent un style sympathique au jeu, Cosmic Carnage est en tous points inférieur à MK2. Celui-ci possède beaucoup plus de coups et plus de personnages. Néanmoins, ne vous attendez pas non plus à des merveilles avec MK2. Faute d'adversaire valable, il remporte facilement ce match.

32 X

SON 14/20

C'est loin de ce que l'on pouvait espérer. Les musiques ne sont pas du tout convaincantes et les effets sonores sympas, mais sans réels "plus".

GRAPHISME 18/20

Les digits des personnages sont toujours aussi biens réalisées ! En revanche, les décors n'ont pas tous la même classe.

ANIMATION 17/20

Elle est irréprochable, les personnages bougent à la perfection. Quelques animations dans le décor n'auraient cependant pas été de trop.

MANIABILITÉ 16/20

Les fatalités sont toujours aussi difficiles à réaliser ! Les coups s'enchainent bien. Il est juste regrettable de ne pouvoir faire de contre-attaque simultanée.

INTÉRET 16/20

MK2 reste MK2, malheureusement, l'éditeur n'a pris le soin que d'améliorer les qualités graphiques du jeu. Tout le reste est identique à la version

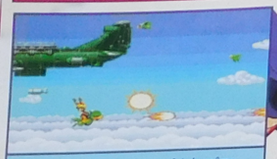
✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : MD, GG, MCD, SNIN, GB
TAILLE CARTOUCHE : 32 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE PERSONNAGES : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

+ Des persos bien digitalisés.
+ Des cris sympathiques.
+ 5 niveaux de difficulté.
- Ne tire pas vraiment parti ...
- ... des avantages de la 32X.

Keio Flying Squadron

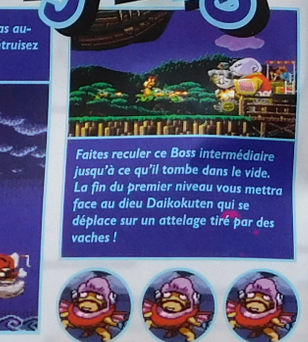
Bienvenue dans la ville d'Edo, que l'on appelle aujourd'hui Tokyo, vous savez c'est la capitale du Japon, un pays lointain où paraît-il, l'on trouve un max de donf de jeux vidéo. Nous sommes au 17ème siècle, en pleine période des samouraïs ! Vous êtes Rami, une jeune adolescente (il est rare d'incarner une fille) qui possédait jusqu'à il y a quelques heures encore la clé d'un trésor caché. Celle-ci lui a été dérobée par un certain Dr Pon, un raton laveur de plus de 3000 ans, seul à savoir comment l'utiliser. Agé, intelligent mais voleur comme pas deux, le Dr Pon sera votre adversaire ! Rami doit maintenant récupérer la clé avec l'aide de son dragon domestique, Spot. Tous deux vont s'envoler à la recherche de Pon, défiant de nombreux dangers, dont les sept dieux de la chance, les serviteurs du sacré raton laveur. Rami possède en Spot une arme redoutable car, comme tout dragon, elle (c'est aussi une fille) peu cracher le feu à volonté et griller bien cuits tout ceux qui se présentent devant eux et c'est peu de le dire... Mais ce n'est pas tout, les pouvoirs de Spot ne s'arrêtent pas là et vous les découvrirez au fur et à mesure de ce jeu de tir. Voilà, enfourchez votre engin de l'espace méga-spatialo-temporel, genre dragon de feu de la mort et partez dans un monde magique, où les frissons cèderont souvent la place aux sueurs froides. À vos armes, prêts, tirez...



À force de ramasser plusieurs fois la même option de tir, vous augmentez la puissance de feu jusqu'à 6 fois ! Visez un peu ce méga laser.

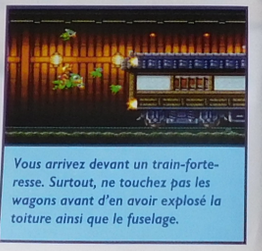
Vous pouvez partir avec 1 à 5 vies et choisir deux vitesses de déplacement de votre personnage. Ensuite, pendant le jeu, vous pourrez passer d'une vitesse à l'autre en appuyant simplement sur un bouton. Choisissez un déplacement lent pour être précis...

Après chaque niveau, vous pouvez voir quelques belles images bien dans le style des dessins japonais.

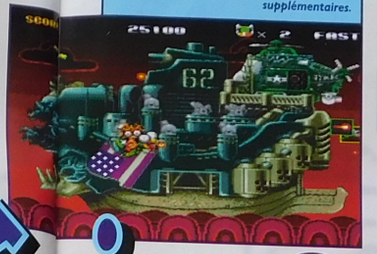


Le Boss final du second niveau présente deux dangers. Ne passez pas au-dessus de lui car vous risquez de vous faire griller par un éclair et détruisez les ennemis qui apparaissent dans sa main droite.

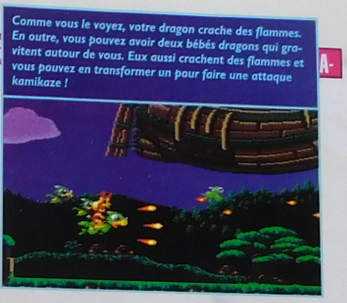
Faites reculer ce Boss intermédiaire jusqu'à ce qu'il tombe dans le vide. La fin du premier niveau vous mettra face au dieu Daikokuten qui se déplace sur un attelage tiré par des vaches !



Vous arrivez devant un train-forteresse. Surtout, ne touchez pas les wagons avant d'en avoir explosé la toiture ainsi que le fuselage.



Ramassez les options pour obtenir des bombes, des étoiles explosives et des bébés dragons à tête chercheuse. Vous pouvez aussi passer d'un tir simple à un tir multidirectionnel. Enfin, vous pouvez trouver des vies supplémentaires.



Comme vous le voyez, votre dragon crache des flammes. En outre, vous pouvez avoir deux bébés dragons qui gravitent autour de vous. Eux aussi crachent des flammes et vous pouvez en transformer un pour faire une attaque kamikaze !

MATCH CONTRE ROBO ALESTE

Keio est un jeu à scrolling horizontal alors que Robo Aleste est à scrolling vertical. Ces deux principes sont aussi valables l'un que l'autre. Par contre, Keio est un jeu plus original, plus mignon et aux graphismes plus attrayants. Peut-être moins difficile que Robo Aleste, Kio me semble cependant un meilleur parti malgré les effacements de sprites.

Cette pieuvre géante est sortie de la mer pour vous engluer la tête. Méfiez-vous de l'encre qu'elle vous lance dessus. Détruisez sa tentacule mais prenez encore garde à elle...

Voici le Docteur Pon. Ce raton laveur est la créature la plus intelligente de la terre avec un Q.I. de 1400 ! Il n'a donc eu aucun mal à voler la clé du trésor que détenait Rami. Sacré raton !

Frayez-vous un passage dans ce nuage d'oiseaux et ne soyez pas surpris de rencontrer des petits chiens sur des tapis volants, des requins et plein d'autres animaux ! Vous pouvez vous déplacer partout sur l'écran.

Rami est une jeune fille de 20 ans qui se déplace à dos de dragon pour combattre l'ennemi. Elle est la gardienne d'un trésor secret. Son dragon est une femelle et se nomme Spot.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Avec de trop nombreux effacements de sprites, des ralentissements par-ci par-là et des graphismes par trop simplistes, ce Shoot'em Up n'aurait pas pu atteindre les 80% si en contrepartie sa maniabilité n'eût été excellente et son ambiance sonore entraînante. De plus, le jeu fait preuve d'une bonne originalité et d'un intérêt somme toute correct. Keio arrive donc à entrer de justesse dans la catégorie des très bons jeux. Remarquez que les trois niveaux de difficulté lui donnent une très bonne durée de vie. Dans cette catégorie de pur Shoot'Em Up à scrolling horizontal, Keio est un bon jeu qui ne vous enchantera pas par ses graphismes ou sa réalisation technique, mais avec lequel vous aimerez éclater les méchants. Techniquement un peu léger tout de même pour du Méga-CD.

FRANCIS

MEGA-CD

SON	18/20

CD oblige, les musiques sont d'excellente qualité. Les effets sonores ne sont pas en reste non plus ! Les dialogues sont en revanche en anglais.

GRAPHISME	13/20

Les fonds d'écrans sont en général trop simples et pixellisés. Par contre, les autres sprites sont mignons et originaux. Rien d'épatant en tout cas...

ANIMATION	10/20

Des effacements de sprites très nombreux ; des animations un peu saccadées et un personnage qui passe parfois dans le décor. Peu sérieux !

MANIABILITÉ	18/20

Non seulement la maniabilité est paramétrable (vitesse de déplacement) mais en plus, elle peut-être modifiée en pleine partie ! Cela est bien cool !

INTÉRET	16/20

L'atmosphère sympathique qui se dégage de ce Shoot'Em Up pousse le joueur à enchaîner les parties. N'est-ce pas cela le but d'un jeu ?

✦ SHOOT'EM UP ✦

ÉDITEUR : JVC
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

+ L'ambiance musicale.
+ Les différents tirs.
+ L'originalité des monstres.
- Fonds d'écrans simplistes.
- Effacements de sprites.

80%

ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD •

GEESE HOWARD

Le boss final du premier épisode de Fatal Fury n'est pas un manchot. Sa puissance fait de lui un des meilleurs, et vous apprécierez la facilité de certains de ses coups.

RYO SAKAZAKI

Ryu... Euh non... Ryo est un personnage proche de Kim Kaphwan. Leurs forces sont identiques, mais les coups spéciaux de Ryo, et notamment les boules de feu, font de gros dégâts.

MAI SHI RANUI

C'est la seule représentante du sexe faible. Mais son attitude au combat est digne de celle d'un Bruce Lee. Ses coups sont meurtriers, et simples à utiliser. Par contre, sa résistance est faible.

LAURENCE

Le plus dangereux chez lui, c'est sa cape. Elle est faite d'un tissus spéciale, qui la rend très dure et dangereuse. Sauf si c'est vous qui l'utilisez.

TERRY BOGARD

Le frère d'Andy n'est pas gauche. Ses coups sont simples à réaliser, et d'une efficacité prouvée depuis longtemps.

TUNG FU RUE

Le deuxième vieux de la bande est redoutable. En combat, il est perpétuellement en mouvement, et il est du genre insaisissable. Très vif. Il est redoutable.

JUBEI YAMADA

Méfiez-vous du clan Carte Vermeil ! Malgré ses allures de petit vieux bien tranquille, il est redoutable d'agilité, surtout au corps à corps.

MEGA-CD

SON	15/20
GRAPHISME	17/20
ANIMATION	17/20
MANIABILITÉ	16/20
INTÉRET	17/20

La qualité du son est digne du Mega CD, à l'exception des digits vocales qui ne sont pas extraordinaires. Quant au style des musiques, il faut aimer le genre.

Les graphismes sont beaux et fins. Les sprites, tout autant que les décors, sont un plaisir. Sûrement les plus beaux que l'on ait vus pour un jeu de

Les mouvements des sprites sont généralement fluides. Mais certaines fois, la vitesse des enchaînements l'emporte sur la fluidité.

Même si les persos répondent parfaitement aux commandes, ce n'est pas évident d'effectuer les manip's des coups spéciaux, et surtout des bottes secrètes.

Les différences avec l'ancienne version ne sont pas suffisamment marquées pour conseiller son achat lorsque vous possédez déjà FF.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : JVC
EXISTE SUR : NEO GEO, SNIN
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 6
NOMBRE DE COMBATTANTS : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ *Le nombre de persos.*
- \+ *La rapidité.*
- \+ *La variété des coups.*
- \- *Les temps d'accès !!!*
- \- *Bottes secrètes trop dures.*

LNDS

Si vous disposez de 4 esprits pour sauver le Royaume d'Oasis, c'est uniquement parce que le vôtre n'aurait pas suffi.

La Legende de Thor

Jeu d'aventure en français.

Entrez dans la fabuleuse Légende de Thor sur Megadrive. Mais attention, seul le bracelet magique qui procure le pouvoir des 4 esprits vous permettra de résister à la terrible menace qui s'abat sur le Royaume d'Oasis. Une aventure titanesque qui vous mènera à travers 13 mondes et vous plongera dans des énigmes extraordinaires. Un conseil, même si vous êtes du genre 1er de la classe, portez ce bracelet, il peut vous sauver la vie.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

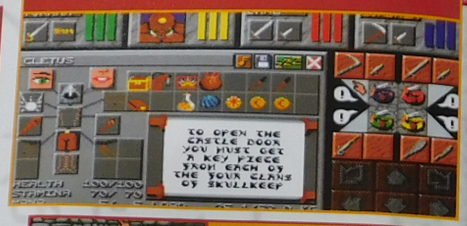
36 68 01 10
2,19F/ mn

ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD

"Debout ! Vite ! Nous allons à Skullkeep !" C'est sur ces brefs mots que vous êtes partis au beau milieu de la nuit, vous, Torham Zed, et vos trois autres compagnons... Votre mission est de remettre en marche la machine Zo Link afin de pouvoir entrer dans le "vide" et empêcher Dragoth d'envahir votre monde. Mais encore vous faut-il parvenir à entrer dans le château de Skullkeep !!! Le chemin jusqu'à lui est un inextricable labyrinthe de buissons obscurs et de cavernes lugubres où vivent d'étranges créatures. Comment y retrouver votre chemin ? Et comme si cela n'était déjà pas assez difficile, l'entrée du château est fermée par une imposante porte de fer ! Comment l'ouvrir ? Les énigmes s'enchaînent, les difficultés s'amoncellent et vous ensevelissent peu à peu... Réagissez, ouvrez l'œil et réfléchissez... Il doit bien exister une solution ! La foudre s'abat partout autour de vous, la pluie tombe sans interruption et vous avez bien l'impression que le ciel va vous tomber sur la tête...

La première chose à faire est de choisir les trois personnages qui se joindront à vous. Vous avez le choix entre des combattants, des ninjas, des magiciens et des prêtres.



Ici, vous voyez l'inventaire de l'un de vos personnages. Sur la droite, vous voyez la disposition de chacun avec les armes qu'il possède à la main. Pour attaquer, cliquez sur une arme et choisissez le type d'attaque. La bulle avec le point d'exclamation donne accès au menu Magie...

Ramassez le coffre, poussez la table et soulevez le tableau pour découvrir plein d'objets utiles !

Dungeon Master II SKULLKEEP

Vous trouverez dès le début du jeu divers marchands, d'armes, de nourriture ou d'habits. Faites défiler les objets jusqu'à trouver votre bonheur, en fonction de votre fortune. De rudes combats vous attendent, alors équipez-vous bien !

Certaines portes s'ouvrent facilement mais d'autres nécessitent l'utilisation préalable d'une clé, qu'il faut souvent aller chercher bien loin.

La meilleure façon de reprendre des forces est de dormir mais pensez aussi à vous alimenter !

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Sur CD ou sur cartouche, Dungeon Master reste Dungeon Master, et ce qu'il soit flanqué d'un II ou non. Véritable révélation pour les "rôlistes" lors de sa sortie sur micro, il y a plus de 5 ans maintenant, ce jeu a forcément vieilli. Non pas dans son thème, mais dans sa réalisation intrinsèque qui n'a pratiquement pas changé d'un iota depuis l'époque. Assez pauvre graphiquement, carrément mauvais dans les animations des sprites, Dungeon Master reste cependant brillant dans son déroulement. Dresser des cartes, se repérer dans les centaines de labyrinthes, découvrir les passages secrets sont quelques-uns des arguments qui pourraient vous faire flancher et opter pour son acquisition. Qu'il est dommage que sa réalisation ait été autant bâclée...

FRANCIS

MEGA-CD

SON	13/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	11/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	17/20		

✦ JEU DE ROLES ✦

ÉDITEUR : JVC
NOMBRE DE CD : 1
EXISTE SUR : ST, SNES, Amiga
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

79%

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR

Tout comme sur la version MD, il y a des personnages cachés, comme ici Bill Clinton. Il y en a 14 en tout. Pour les avoir, il faut rentrer les initiales suivantes :
Bill Clinton : C (Bouton 2) - I (Bouton 1) - C (Bouton 1).
Hillary Clinton : H (Bouton 1) - C (Bouton 1) - Espace (Bouton Start).
Heavy D : H (Bouton Start) - Y (Bouton 2) - Y (Bouton 2).

Un des avantages de NBA Jam TE réside dans la réactualisation des équipes de la NBA. Les 28 équipes qui participent au tournoi sont présentées, et vous pouvez changer les joueurs selon leurs caractéristiques. Vous remarquerez que les joueurs sont digitalisés.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

L'événement auquel nous allons assister n'est étranger à personne. Il s'agit de la séquelle de NBA Jam. Eh oui, après la Megadrive, c'est la Game Gear qui reçoit les honneurs de NBA Jam Tournament Edition. La recette, vous la connaissez : deux équipes de deux joueurs s'affrontent au cours d'un match de basket peu ordinaire. Ces matchs vont donner naissance à des dunks que vous n'êtes pas prêts de revoir sur un vrai terrain. Ah... la magie des jeux vidéo. Sans eux, la vie serait terne, n'est-ce pas ? Toujours est-il que les plus grands joueurs de la NBA sont là, prêts à s'affronter, et à jouer du coude. Ce n'est pas l'arbitre qui les en empêchera, car tous les coups sont permis. Alors, pourquoi se priver ? Pippen, Mourning et toutes les vedettes se sont réunies spécialement, dans l'objectif de vous en mettre plein la vue, et plein les paniers. Vous n'allez quand même pas vous laisser faire comme des loques humaines ? Il ne vous reste plus qu'à partir à l'assaut de ces géants, et à pousser votre cri de guerre : "Boumshakalaka !".

Pour réussir des dunks spectaculaires, il faut savoir utiliser le Turbo des joueurs (qui apparaît en haut à gauche de l'écran). Prenez votre élan en appuyant sur Start (Turbo), et sans le relâcher, pressez le bouton 1, pour le tir. Votre perso s'envolera dans les airs. Comme il n'y a pas de digits vocales, criez vous-même Boumshakalaka !

The ball is on fire ! Lorsque le même joueur inscrit trois paniers consécutifs sans en encaisser un seul, le ballon se transforme en torche, et devient encore plus efficace. Même les filets du panier brûlent !

Avec les modes Hot-Spots et Powerup Icons, vous retrouverez plusieurs types de bonus sur le terrain. Par exemple, lorsque vous vous placez sur une étoile, et que vous shootez, vous pouvez inscrire de 3 à 9 points si vous réussissez le lancer. Les icônes avec des lettres renforcent vos pouvoirs : D vous permet de dunker de n'importe quel point du terrain, F de faire des dunks enflammés, B de faire tomber tous les joueurs sur le terrain, S d'avoir plus de vitesse...

Le plus grand atout de séduction de NBA Jam a toujours été le spectacle dû en grande partie aux nombreux dunks qui illustrent la partie.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si vous avez connu le premier épisode de NBA Jam, je ne suis pas sûr que vous allez vraiment trouver votre compte dans cette nouvelle version. D'accord, on a quelques trucs en plus : les personnages cachés, quelques nouveaux dunks, et les modes Hot-Spots et Powerup Icons, et le Juice Mode. Voilà tout. Il est alors vrai que cela rajoute de l'intérêt, car ces modes permettent de renverser des situations compromises. Mais bon, le principe du jeu n'est absolument pas modifié. Il a juste été réactualisé, et bénéficie d'options supplémentaires. Sur un plan plus technique, le soft est toujours aussi agréable. Je regrette juste quelques effacements de sprites, et l'absence d'ambiance pendant les matchs. Mais NBA Jam reste fidèle à lui-même, et est toujours capable de procurer de longues heures de plaisir de jeu...

LAURENT

GAME GEAR

SON	13/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	16/20		

✦ SPORT ✦

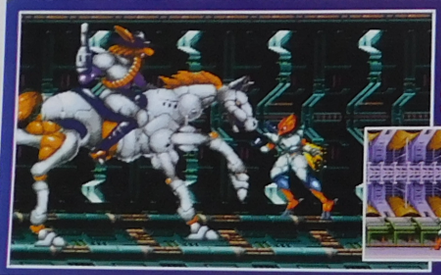
ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : MD, SNIN
PRÉVU SUR : GB, MCD
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

81%

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER

VOS DIFFÉRENTS TIRS



LES BOSS...

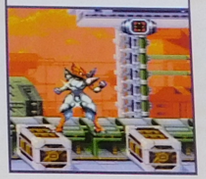
Chaque Boss est très différent, chacun a sa façon de se déplacer et ses points faibles. L'arme que vous utiliserez a une grande importance car les Boss sont plus ou moins résistants à telle ou telle arme.

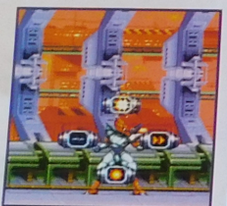
Avant de commencer le jeu, choisissez 4 armes parmi les six disponibles et déterminez de quelle façon sera affichée votre force de frappe, votre énergie et celle de l'ennemi (vingt-six possibilités sont offertes, combinant barre d'énergie, chiffre ou pas d'affichage).

MATCH CONTRE — MEGA TURRICAN

Je vous dirai tout de suite que j'ai une grande préférence pour Mega Turrican, car techniquement, il est bien meilleur, surtout au niveau de l'intérêt. Il remporte le match sans difficulté. Néanmoins, les fous furieux du paddle trouveront énormément de plaisir avec Alien Soldier grâce à la difficulté et au nombre impressionnant de Boss !

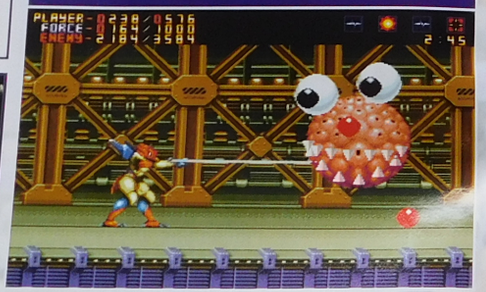
L'objet au-dessus de votre tête vous permet de remplacer une de vos armes.





Au bout d'un certain temps d'utilisation, votre arme se décharge. Choisissez-en une autre en attendant qu'elle soit de nouveau opérationnelle.

Le mot "Player" indique votre énergie, "Force" la puissance de votre arme et "Enemy" l'énergie du Boss. Chaque niveau est chronométré. C'est une vraie course contre la montre !



Dans ce niveau, vous devez simplement éviter certains météorites.

Avant d'arriver devant le Boss, le chemin est assez court mais pas tranquille du tout ! Ne traînez pas, car les ennemis arrivent sans cesse.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ce dangereux Shoot'em Up n'est sûrement pas à la portée de tous en raison de sa difficulté. On se retrouve sans cesse devant des Boss affreux qui risquent d'en décourager plus d'un ! Les plus téméraires d'entre vous, par contre, s'en donneront à cœur joie ! Même si la maniabilité nous joue parfois des tours, on reste tout de même sur un sentiment d'excellente jouabilité. Très agréable graphiquement, on se laisse convaincre par l'ambiance sonore et par l'animation assez spectaculaire des Boss. Si aucun jeu n'a réussi à vous résister jusqu'à présent, essayez donc celui-ci ! Mais ne vous attendez pas à un faire autre chose que combattre des Boss, car c'est bien la seule chose que vous ferez et je dois reconnaître que cela est assez excitant.

FRANCIS

À chaque fois que vous détruisez un ennemi, une petit diamant apparaît. Il vous permet de reprendre de l'énergie.

VOS MOUVEMENTS

Vous pouvez sauter, vous baisser, accélérer pour franchir un précipice, rester en suspension dans les airs, marcher au plafond et tirer dans toutes les directions...

MEGADRIVE

SON 16/20

De nombreuses musiques, quelques voix digitalisées et autant d'effets spéciaux... L'ambiance musicale est bien fournie et même paramétrable à souhait.

GRAPHISME 18/20

Du début jusqu'à la fin, les graphismes sont excellents, très colorés et très fins. Le personnage a une bonne taille et les Boss sont gigantesques. Super !

ANIMATION 16/20

On voit parfois des effacements de sprites mais on les oublie grâce au spectacle de l'animation. Les sprites sont géants et l'on ne remarque aucun ralen-

MANIABILITÉ 15/20

Lorsqu'on se fait toucher, on ne parvient pas à changer d'arme et l'on ne peut pas tirer et avancer en même temps. La maniabilité est agréable et

INTÉRET 15/20

Les chauds de la manette s'en donneront à cœur joie dans cette réalisation qui déborde d'explosions et d'effets spéciaux en tout genre. Sympa.

✦SHOOT'EM UP✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES FORMATS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 25
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- **De nombreux Boss.**
- **De nombreuses armes.**
- **Bonne durée de vie du jeu.**
- **Enfin un jeu difficile.**
- **Maniabilité perfectible.**

88%

Lettre à mon père : "Cher papa, je sais que tu n'aurais pas été d'accord avec moi, alors je ne t'ai pas demandé ton avis. Tu sais que la terre est en danger, des extraterrestres veulent notre peau pour pouvoir ensuite s'installer chez nous, profiter de nos beaux gazons, de nos belles pelouses, de nos petits moutons. J'ai décidé de bouger, de ne pas attendre que nos voisins disparaissent, pour commencer à m'inquiéter. Alors je me suis engagé dans l'armée et j'ai accepté de les affronter. Je sais ce que tu penses des militaires, je ne serai jamais comme eux, mais je devais le faire, pour être libre, pour être heureux. Maintenant ils m'ont transformé, m'ont fait bouffer des trucs pas bons, j'suis devenu un étranger, une chose avec un drôle d'air. Ils m'ont greffé un bec d'oiseau, un réacteur et plein d'autres choses, on peut pas dire qu'je sois très beau, j'ressemble plus vraiment à grand-chose. Sois pas fâché et encore moins en colère, j'espère pouvoir bientôt rentrer, et te montrer de quoi j'ai l'air. Mais je dois d'abord affronter ces salauds, les exterminer jusqu'au dernier, et pouvoir crier bien haut, que je ne suis pas né pour être bafoué. Ne t'inquiète pas trop car je suis bien armé, je pourrais même faire sauter la terre s'il le fallait. J'transporte des armes révolutionnaires, des boules de feu, des lasers. Cher papa, je dois maintenant partir et j'espère bientôt pouvoir revenir. Tu verras, tu seras fier de moi, et si ce n'est pas le cas, tant pis pour moi. J'aurais peut-être dû demander ton avis, mais voilà, je suis parti. Explique tout à maman, tu sauras très bien le faire, moi je n'ai pas assez de cran, car tu sais qu'elle a un sale caractère".

TOUGHMAN CONTEST

À la rue depuis des mois, sans boulot, sans rien pour vivre, je traînais dans les rues de San Fransisco, histoire de voir à quoi m'occuper. Ma seule vraie passion était la baston. La boxe en particulier. Pour ça, je m'étais entraîné dur pendant des mois. Maintenant, mes poings : du béton. Je peux fracasser tout ce qui se présente avec mes dix doigts. Mais bon, pour l'instant, les occasions de m'en servir avaient été plutôt rares. Juste histoire de remettre quelques gars à leur place et de leur expliquer qu'ils n'allaient pas me braquer le seul blouson que j'avais. Bref, de rue en rue, je glandais. Jusqu'au moment où j'ai rencontré un type. Un peu louche, il n'était pas vraiment du genre à inspirer la confiance. En tout cas, lui me proposait un deal. Il me demandait mon accord pour m'inscrire à un tournoi de boxe. Mais attention : pas n'importe quelle boxe. Celle de la rue, sans arbitre, et sans règles. Seules choses interdites : les pieds et les coups bas. Me voilà donc inscrit au Toughman Contest. Ce n'est pas que l'idée me transcendait, mais elle avait au moins le mérite de me donner une occupation à plein temps et, surtout, de me fournir une bonne poignée de beaux dollars tout neufs. Me revoilà donc parti pour un entraînement intensif, et une préparation psychologique un peu plus légère. Le grand jour est maintenant arrivé. J'aperçois mon adversaire qui arrive et son coach qui le suit. Nous sommes planqués dans la nature, loin de tous les regards, car je doute que la police apprécie tous les paris clandestins, et les magouilles qui les entourent. Mon coach m'enfile les gants, et le gong retentit. C'est parti pour trois rounds.

Pendant le combat, vous pouvez (normalement) esquiver les attaques de votre adversaire. Droite, Gauche, Bas, garde haute ou basse, tout est là. Méfiez-vous, car l'esquive ne dure qu'un très bref instant, et si vous n'avez pas le bon timing, votre joueur se découvrira juste à temps pour récupérer la châtaigne. Remarquez au passage que la pause permet de visionner un ralenti, mais aussi de consulter les statistiques et les résultats des autres rencontres.

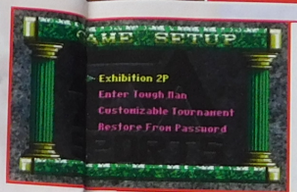
Super Uppercut
Pas besoin d'un dessin pour comprendre que votre adversaire va se prendre un bel uppercut (coup donné sous le menton).

Low Blow
Ce coup permet de réaliser un uppercut dans le foie de l'adversaire.

Si vous avez réussi un bon enchaînement, votre adversaire peut tituber. Il suffit de l'achever pour le faire tomber. L'arbitre comptera jusqu'à 10. Si à 10 il n'est pas relevé, il y a KO. Si vous vous prenez 3 KO dans le même round, l'arbitre arrêtera le match. Mais contre un adversaire très fort, deux KO peuvent suffire. Si au bout du match, qui dure trois rounds, il n'y a pas eu de KO, vous serez départagés aux points, par trois arbitres qui notent sur 10. Pour vous aider, sachez que lorsque votre adversaire est au tapis, vous pouvez appuyer rapidement sur les boutons, pour faire augmenter votre énergie plus vite.

Ducky Body Blow
Ce coup est destiné à toucher le ventre du boxeur adverse.

Popeye Punch
Grâce à ce coup, vous prendrez la tête de votre adversaire pour un punching-ball d'entraînement, en lui assénant une série de coups à la tête.



Trois modes de jeu sont accessibles : l'Exhibition permet de faire un seul match, contre un deuxième joueur ou l'ordinateur. Le mode Toughman vous fera connaître un tournoi, choisi dans une des quatre régions : États-Unis, Amérique du Sud/Amérique Centrale, Europe/Moyen-Orient, Asie/Australie. Si vous gagnez l'un des tournois, vous pourrez faire le suivant. Enfin, vous pouvez créer votre propre tournoi, avec deux, quatre ou huit joueurs.

Haymaker
Cette technique permet de donner un coup sur le sommet du crâne de l'adversaire. C'est efficace quand le coup touche, mais il est souvent paré.

Back Handed Slap
Tel un Pete Sampras, le boxeur effectuera un revers dans la tête de son adversaire.

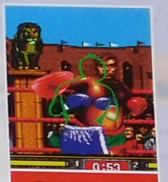
Head Butt
Ce coup est communément appelé "coup de boule". C'est strictement interdit à la boxe, sauf ici.

Power Jab
Suite à cette manipulation, le joueur décoche un direct du gauche à son adversaire.

Power Uppercut
Un peu moins puissant que le Super Uppercut, il fait mal quand même.

Measured Hook
Le boxeur effectuera, après cette manip, un crochet du droit au visage du concurrent.

Power Elbow
Chose complètement interdite, le joueur donne à son adversaire un coup d'épaule.

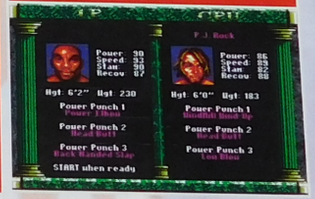


Furious Flury
Ce coup est long à exécuter, et marche peu sur les boxeurs rapides. Mais il est efficace quand il passe. Ce que vous ne pouvez pas voir sur la photo, c'est qu'il s'agit d'un enchaînement crochet, direct, et uppercut.

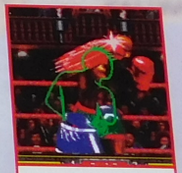
MATCH CONTRE G. HEAVY-WEIGHTS

Même si notre jeu du jour est plus arcade que simulation, il est proche de Greatest Heavyweights, qui jusqu'à ce jour est le meilleur. S'ils ont les mêmes caractéristiques graphiques, la différence se fait sur la maniabilité, meilleure chez G.H., et sur le nombre d'options, qui lui donnent plus d'intérêt. Enfin, G.H. permet de créer son boxeur. Toughman Contest est donc battu.

Vingt-quatre joueurs, pas moins, sont disponibles. Chacun a ses caractéristiques : puissance, vitesse, résistance, et récupération. Vous pouvez en plus sélectionner trois des quatorze coups spéciaux. Choisissez bien, car certains sont moins puissants, mais plus faciles et rapides à exécuter.



Windmill-Wind-up
Le joueur effectuera des tours avec son bras et au troisième, il enverra un bel uppercut comme on les aime.



Power Hook
Ce coup permet d'envoyer un beau crochet dans le visage du joueur adverse.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Quand on reçoit un jeu comme Toughman Contest, on s'empresse d'allumer la console, pour pouvoir mettre une correction aux collègues. Et là, on découvre un soft avec de grands sprites digitalisés, et une simulation de boxe complète. On y trouve tous les véritables coups, et des coups spéciaux que l'on peut sélectionner. Malheureusement, certains sont un peu longs à exécuter. On découvre également une jouabilité qui ne colle pas toujours au plafond. Et ça énerve. Par exemple, lorsque vous faites un uppercut, et que l'adversaire l'évite, votre joueur se bloque. Pas longtemps (une seconde ou deux), mais suffisamment pour vous en prendre plusieurs dans la tête. Et quand vous vous prenez un enchaînement, il est carrément impossible de bouger ou de se mettre en garde. Le joueur ne réagit pas. On a en plus des détails irréalistes. Exemple stressant : l'arbitre continue à compter le joueur au sol, alors que le gong a retenti. Mais l'ensemble est sympa et offre la possibilité de faire de beaux matches, avec de beaux persos. Toughman Contest aurait juste mérité un peu plus de jouabilité.

LAURENT

MEGADRIVE

SON	17/20

L'ambiance du public est bonne, bien qu'un peu monotone. Les bruitages qui accompagnent les coups sont bien réalisés, ainsi que les digits vocales.

GRAPHISME	16/20

Les boxeurs, réalisés en images digitalisées, sont très bien faits. Beaucoup mieux que le public et les décors de fond qui ont été "sous-estimés".

ANIMATION	17/20

Les boxeurs bougent bien, et leurs mouvements sont fluides. Par contre, on a parfois l'impression qu'il manque des mouvements. Le public est raté.

MANIABILITÉ	15/20

Les coups sont faciles à réaliser, à l'exception de certains trop longs. Mais le joueur ne répond pas toujours au moment voulu et il se bloque sans raison.

INTÉRET	16/20

Les matchs sont prenants, même si on s'énerve parfois sur son joueur. Les coups spéciaux apportent beaucoup d'intérêt et comblent le manque

✦SPORT✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 32 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE BOXEURS : 24
NOMBRE DE JOUEURS : 8
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- Les sprites digitalisés.
- Les coups spéciaux.
- 24 combattants.
- Ça se bloque !!!
- Le décompte après le gong.

82%

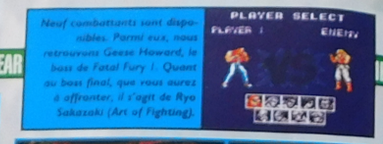
ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR

Il n'est pas du genre à accepter la défaite. Et il entend bien le prouver. Geese Howard, après sa défaite contre les frères Bogard et Joe Higashi, s'est entraîné avec ferveur. Il veut sa revanche, et il n'est pas le seul. Tous sont venus des quatre coins du monde pour participer (elle est idiote, cette expression : la Terre est ronde, alors comment voulez-vous qu'elle ait des coins ?). Les frères Terry et Andy sont, bien sûr, accompagnés de Joe Higashi, mais aussi Billy Kane, Mai Shiruani, Tung Fu Rue, Duck King, Billy Kane, Geese Howard et enfin Ryo Sakazaki, qui est le favori. Favori de quoi ? Mais du tournoi mondial de combat de rue, bien sûr ! C'est l'événement de l'année, et nombreux sont ceux qui comptent affirmer leur suprématie. Les cartes sont posées pour ce Fatal Fury Spécial, que l'on n'attendait que trop sur Game Gear ; console qui n'est pourtant pas délaissée par les jeux d'arts martiaux. Ready ? Fight !

Fatal Fury Spécial permet trois types de jeu. Le mode Championnat (King of Fighters), le mode Versus Game, qui permet d'affronter un deuxième joueur ou de faire un combat "Amical"; ou encore Survival Game, qui oppose deux équipes de six joueurs.

Neuf combattants sont disponibles. Parmi eux, nous retrouvons Geese Howard, le boss de Fatal Fury 1. Quant au boss final, que vous aurez à affronter, il s'agit de Ryo Sakazaki (Art of Fighting).



Les coups de Ryo Sakazaki sont assez sabres, mais très efficaces. Pour faire ce coup de pied enflammé, faites : Gauche, Droite + Coup de pied.

Seule femme du concours, elle est néanmoins redoutable. Ses coups spéciaux sont simples à réaliser, ce qui en fait une combattante simple à utiliser. Pour mettre le feu à votre adversaire (s'il est proche de vous), faites : Bas, Gauche + Coup de poing.

FATAL FURY special

Si vous ou votre adversaire avez moins de 25% d'énergie, il est capable de faire sa botte secrète. Tous les joueurs en possèdent une. Ici, pour exécuter le Raging Strom avec Geese Howard, faites : Gauche, Droite, Bas, Gauche + Coup de poing.

Les coups spéciaux sont toujours au programme, et font partie du charme du soft. Ici, faites : Bas-Gauche + Coup de poing, pour envoyer une boule de feu avec Andy Bogard.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Fatal Fury sait bien s'adapter. Car, quelle que soit la console, on obtient toujours un bon soft. La version Game Gear en est une nouvelle preuve. Tout ce qui a pu vous plaire sur 16 bits, vous le retrouverez ici. Certes, les graphismes sont moins bons, et la taille des sprites assez minime. Mais si l'animation nous gratifie parfois de quelques bugs d'affichage et de clignotements de sprites, les combats restent toujours aussi rapides. Comme sur les consoles plus puissantes, les enchaînements, les sauts et coups spéciaux se succèdent avec une rapidité déconcertante, et la baston prend ici sa signification. La bonne maniabilité, ce qui est assez rare pour ce genre de jeu sur portable, ne fait qu'ajouter au plaisir. En outre, le jeu vous propose plusieurs options de jeu, ce qui n'est pas à négliger. Fatal Fury est donc un jeu à se procurer, à condition bien sûr d'aimer le genre.

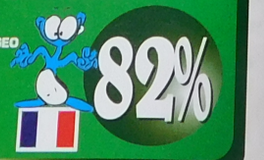
LAURENT

GAME GEAR

SON	13/20	GRAPHISME	15/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	16/20
INTÉRET	16/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : TAKARA
EX. SUR : MCD, SNIN, NEO GEO
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE COMBATTANTS : 9
NB DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI



82%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012-PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 62

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71
DOUAI

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	449,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
CANNON FODDER	399,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	299,00	ROAD RASH 3 (FUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	249,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	393,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	449,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2 (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	SPARKSTER (EUR)	384,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	349,00	SPIDERMAN TV (EUR)	442,00
KICK OFF 3 (EUR)	299,00	SOLEIL (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	449,00	STAR GATE (EUR)	449,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	499,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
NBA JAM T.E(EUR)	399,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
NBA LIFE 95 (EUR)	399,00	X MEN 2	399,00
NFL QUATERBACK 95	499,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NHLPA 95 (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
PGA TOUR GOLF (EUR)	399,00		

MEGA PROMOS !

MICKEY MANIA (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	195,00

ALIEN 3 (EUR)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00	FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00
BALL Z (EUR)	129,00	JAMES POND 3 (EUR)	149,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00	JOHN MADDEN 94	149,00
BUBSY (EUR)	149,00	LEMINGS 2 (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00	LOTUS II (EUR)	149,00
CASTELVANIA (USA)	199,00		
CHAKAN (EUR)	149,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00	PITFALL (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN	99,00	SMASH TV (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00		
FANTAZY ZONE (EUR)	99,00	STREET FIGHTER (JAP)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
KLAX (EUR)	99,00	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 FF

COSMIC CARNAGE	449,00	VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
DOOM	499,00	SUPER MOTOCROSS	499,00
SPACE HARRIER	449,00	GOLF 36 GREAT HOLES	449,00
METAL HEAD	449,00	MORTAL KOMBAT 2	TEL
STAR WARS	499,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	289,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00		

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	19 F	CD MUSICAUX	129 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F	CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

CASSETTES VIDEO version française N° 4-11 129 F
DRAGON BALL : LE FILM 129 F

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2890 F

BATTLE CORP (EUR)	419,00	NBA JAM (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	425,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
MICKEY MANIA(EUR)	399,00	SOLSTAR EUR)	419,00
MISTERY MANSION	399,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	TERMINATOR (EUR)	99,00

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

SATURN Version PAL

SATURN + VIRTUA FIGHTER 4.290 F

CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
MANETTE	349,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GOAL	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

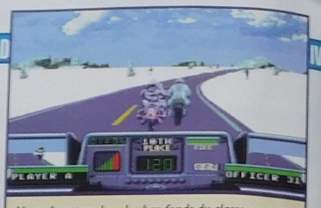
ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGAD

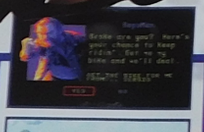
Road Rash 3

On ne change pas une formule qui gagne. Les preuves, on les a depuis longtemps. Prenez le cinéma par exemple. Vous avez aimé le premier Indiana Jones ? Pas de problème, on en produit un deuxième, puis un troisième. Pareil pour la série des Rocky, des Rambo et autres Superman : on y a suffisamment eu droit. Même dernièrement. Et cet exemple est là aussi la preuve que parfois, il faut savoir s'arrêter, car on ne peut pas dire qu'après l'échec d'Highlander 2, le troisième ait vraiment séduit. Eh bien, pour les jeux vidéo, c'est kif-kif. Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles... Je ne vais pas vous citer trente-six exemples, car vous les connaissez aussi bien que nous. Si je vous dis tout ça, vous vous doutez bien que vous allez avoir affaire à un jeu que vous connaissez déjà. Dans le mille : voilà Road Rash 3. Remarquez, on n'est pas contre une agréable balade en moto, du moment que ce n'est pas trop dangereux pour nos petites personnes, et que l'on peut se défouler sur les concurrents. Car la recette de ce nouveau volet de Road Rash est la même que dans les précédents. C'est toujours la plus grande et la plus sauvage des compétitions de moto qui existe dans le monde. Quinze motards bien affûtés vont s'affronter partout au cours de nombreuses courses, et tenter de s'imposer pour remporter le titre suprême. Mais voilà, ces courses sont un peu originales. Pour gagner, tous les coups sont permis : nunchaku, bombes lacrymogènes, poignées de clous, coups de battes de baseball et de chaînes, coups de pied et de poing... Rien ne vous sera épargné. Pas même les poursuites avec la police, qui n'apprécie que très peu le genre de courses auxquelles vous allez participer. Bon courage, car vous allez en baver.

Voici le menu de départ. Vous pouvez choisir votre circuit (parmi les cinq proposés dans la manche). Vous pouvez également accéder au magasin de motos, et accéder au menu des options.



Ne traînez pas dans les bas-fonds du classement. Si vous restez dans les derniers, il y a de fortes chances pour que la police, qu'elle soit en voiture, en moto ou en hélico, vous rattrape. Si elle vous épingle, vous payerez une amende.



MATCH CONTRE SKITCHIN'

L'un se déroule en rollers, l'autre en moto. Mais le principe est le même. Mais même si Road Rash 3 n'est pas une grande merveille, il l'emporte tout de même sur Skitchin', surtout sur le plan technique, et notamment graphique. Il est beaucoup moins approximatif que la simul' de rollers, et surtout plus varié. Et comme le plaisir est un peu plus présent dans RR 3, il l'emporte logiquement.

Si vous ne pouvez pas payer une amende, si vous n'arrivez pas à vous qualifier, ou encore si votre moto a explosé, le policier, ou votre sponsor, vous donnera une dernière chance. Il faudra battre pendant la course un adversaire bien précis. Vous le repérerez facilement, car il est habillé comme vous et possède la même moto que vous.

Vous courrez partout dans le monde : Italie, Brésil, Japon, Australie, Angleterre, Allemagne, Kenya...

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

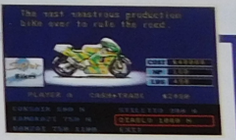
À trop vouloir exploiter le succès d'un jeu, l'éditeur risque parfois de gâter son image et, surtout, le joueur se demande ce qu'apporte réellement cette nouvelle version de Road Rash. Je ne dis pas que le plaisir n'est pas au rendez-vous. Non. On s'amuse toujours autant. Mais pour ceux qui ont les précédents Road Rash, ça ne vaut vraiment pas la peine de gaspiller près de 400 francs pour le troisième. Surtout que les défauts qui existaient déjà n'ont pas forcément été corrigés. Je pense surtout à la maniabilité, qui n'est pas fantastique, et aux graphismes qui ne sont vraiment pas excellents. D'accord, un effort a été fourni sur ce dernier point, en utilisant des motards digitalisés (merci la version 3DO ?). Mais les voitures, objets et personnages que l'on trouve sur la route sont assez pauvres. Quant à la maniabilité, elle est assez moyenne, et touche presque le fond en mode deux joueurs simultanés. Imaginez-vous : certaines fois, on ne voit même pas la route, et la moto subit une inertie encore plus grande. C'est à la limite de l'incontrôlable. Heureusement que le plaisir de jeu subsiste malgré tout.

LAURENT

Des coups à volonté ! Beaucoup d'armes seront à votre disposition. Lorsque vous jouez seul, vous débuterez sans rien. Alors, pour vous équiper, il faudra piquer le nécessaire à vos adversaires au cours des accrochages. Vous pourrez avoir des battes de baseball, des chaînes, des nunchakus, des clous, ou encore une bombe lacrymogène.

Attention aux voitures. Vous pouvez en rencontrer partout. Elles apparaissent surtout au sommet d'une côte. Il arrive même qu'il y en ait sur les voies. Et où on passe, nous ?

Voici le mode deux joueurs en simultané. Vous pourrez également choisir de courir chacun à votre tour. Le principe sera le même qu'en mode un joueur. Le problème ici, ce sera la jouabilité.



Avec l'argent que vous gagnerez dans les courses, vous pourrez payer les contraventions de la police, mais aussi vous acheter une moto. Quinze motos sont proposées. Les moins chères font partie des Rat Bikes. Chacune a ses caractéristiques de vitesse et de résistance. S'il vous reste un peu d'argent, vous pourrez la customiser, en achetant un moteur plus puissant, un carrénage plus résistant, des amortisseurs ou des pneus.

Sur la route, on voit de tout. Des voitures, c'est normal. Mais les vaches, les kangourous, les troncs d'arbres, les barrières, ça l'est déjà moins. Parfois, ils vous stopperont net, mais d'autres fois, ils vous ralentiront simplement.

Si vous voyez votre motard avec les mains sur les yeux, comme ici, vous pouez être sûr qu'il s'est pris une dose de bombe lacrymogène dans la face. Dans ce cas, vous serez immobilisé pendant quelques secondes. Remarquez au passage que certains adversaires profiteront des tremplins et des bosses de la route pour prendre de l'élan et vous dépasser.

MEGADRIVE

SON	14/20
GRAPHISME	15/20
ANIMATION	14/20
MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	16/20

Les musiques, du genre hard-rock, ne feront sûrement pas un carton au hit-parade, d'autant que leur qualité est assez exécrable.

Les sprites sont digitalisés, ce qui leur donne une bonne qualité, bien que la définition ne soit pas excellente. Quant au reste, ce n'est vraiment pas génial.

L'ensemble est correct et à peu près fluide. Mais l'impression de vitesse est faible. Quand le motard est à pied, c'est vraiment saccadé.

Elle est moyenne dans l'ensemble, et on subit trop l'inertie, qui est parfois difficile à rattraper. En mode deux joueurs simultanés, c'est carrément la

Cette version n'apportera que peu de chose à ceux qui possèdent déjà Road Rash II. Ce qui n'est pas le cas si vous êtes petit nouveau dans le monde de Road

✦ SPORT ✦

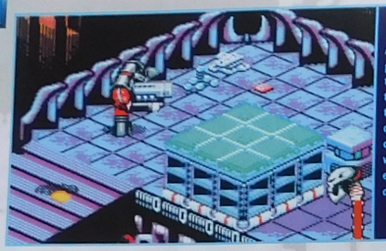
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
EXISTE SUR : 3DO
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE MOTOS : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- Les tremplins.
- Les combats acharnés.
- Les défis.
- La maniabilité.
- Les graphismes moyens.

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

Votre aventure commence dans la ville de Monstrocity, un nom qui lui va à ravir et où vous avez détecté la présence du dénommé Kadaver. Arrivé en vaisseau spatial, vous avez été téléporté en plein cœur de la cité avec l'un des membres de votre groupe cryogénique, et avez immédiatement pris Kadaver en chasse. Plus rapide que vous, il a réussi à vous échapper, ce qui vous oblige maintenant à prendre plus de risques que prévu. Toujours sur ses traces, vous pénétrez finalement dans ce que vous croyez être l'antre de Kadaver. Il s'agit d'une cheminée interminable à l'intérieur de laquelle vous descendez à l'aide d'une plate-forme élévatrice dont la particularité est d'être remplie d'une substance liquide vaseuse. Rien de très rassurant... À moitié submergé, vous tentez tant bien que mal de repousser les ennemis qui se mettent sur votre route, en attendant que cette maudite plate-forme veuille bien un jour s'arrêter... De fil en aiguille, vous serez amené à poursuivre votre mission sur Mars, proche des énormes volcans qui l'habitent et serez mis en danger par les laves tumultueuses qui coulent tout autour de vous, à des kilomètres à la ronde. Vénus sera la seconde planète tellurique qui vous accueillera. Un accueil qui restera longtemps dans votre mémoire, croyez-en mon expérience ! Finalement, vous parviendrez (peut-être) à trouver l'entrée de la base secrète de Kadaver, ce qui ne vous garantira pas encore la victoire. Ce monstre est aussi cruel qu'intelligent, alors ne l'oubliez surtout pas lorsque l'heure de la dernière confrontation sonnera...



Matez un peu la tune qui traîne par terre ! De quoi faire du bien à votre score et ailleurs...

MATCH CONTRE CHAOS ENGINE

Plusieurs éléments me font préférer Skeleton, le plus important étant la maniabilité qui frôle ici la perfection et procure une jouabilité passionnante. Un grand bravo aux programmeurs. Les graphismes sont aussi plus agréables et variés. Même si Skeleton est un jeu un peu plus facile, vous le recommencerez avec plaisir, lui, c'est certain. Chaos, KO !

Alors, qu'allez-vous faire ? L'achever ou le laisser vivre ? Réfléchissez bien !

Regardez-les ! Ils se mettent à couvert et se lèvent d'un seul coup pour vous tirer dessus. Vous en avez déjà éliminé un et il ne reste que ses bottes avec un étrange liquide vert dessus. Beuurk !

Ce niveau est chaud car des flammes jaillissent de la lave. Méfiez-vous aussi des robots crapauds qui vont vous sauter à la gorge. Trouvez les différents bâtiments et détruisez-les.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Lorsque la maniabilité est aussi géniale, on ne peut qu'adorer ce jeu et plus encore à deux ! Malgré le nombre peu élevé de niveaux, le manque de difficulté et donc la relativement courte durée de vie du jeu, ce Shoot'em Up est un très bon parti. Les parties s'enfilent avec plaisir et recommencer un niveau n'est jamais rebutant. Graphiquement bien coloré et détaillé, le jeu est aussi habilement animé, bien qu'un peu plus de spectacle n'aurait pas été de trop. Rassurez-vous, ça va tirer dans les coins et vous n'aurez pas un instant de répit. Le seul petit regret concerne l'intérêt général du jeu, qui aurait gagné, par exemple en proposant le choix des armes...

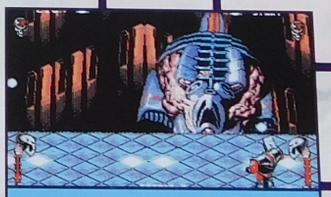
FRANCIS

Il vous arrivera d'être obligé de casser des portes pour continuer votre cavalcade. Ici, vous faites exploser une vitre pour ramasser plein de tunes. Regardez où vous mettez les pieds car des scies sillonnent le sol.

Un champ magnétique vous empêche d'accéder à la route plus bas. Détruisez l'ordinateur pour vous ouvrir le chemin.

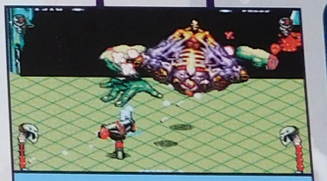
Vous entrez au cœur de la base ennemie ! Redoublez de méfiance...

LES BOSS DE FIN DE NIVEAU

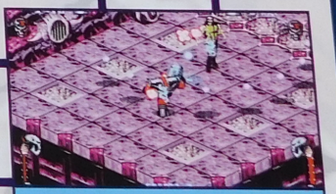


Trouvez les réacteurs de droite et de gauche pour déstabiliser le vaisseau et le faire s'écraser. L'énergie des Boss n'apparaît pas, alors patience.

Tirez dans la gueule du monstre et, surtout, ne vous laissez pas encercler par le serpent.



Commencez par lui casser les pattes pour l'empêcher de bouger ! Attention aux missiles à tête chercheuse qu'il vous lance.



Voici Kavdaver en personne qui se métamorphose sous vos yeux. Tirez-lui dessus jusqu'à l'envoyer s'encastrer dans un mur.

MEGADRIVE

SON	14/20

Les musiques semblent venir d'une autre planète et tapent un peu sur le ciboulot. Les effets sonores sont peu nombreux mais bien réalisés.

GRAPHISME	16/20

Le jeu est violent et les couleurs aussi ! Les graphismes ont été particulièrement bien finis, excepté deux ou trois détails et ne perdent pas en qualité.

ANIMATION	15/20

Le scrolling multidirectionnel est parfait et la vue en 3D isométrique très agréable. Néanmoins, le jeu ne présente aucune véritable surprise...

MANIABILITÉ	19/20

La maniabilité est agréable et en plus, elle est astucieuse. La jouabilité est impeccable dès l'instant que l'on sait apprécier la perspective.

INTÉRET	16/20

Il faut carnader, tuer, réduire en bouillie et le plus vite possible. Plongé au cœur de l'action, on est très rapidement pris au jeu. Très sympa.

✦ SHOOT'EM UP ✦

ÉDITEUR : CORE DESIGN
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- La maniabilité.
- Le jeu à deux.
- La vue en 3D isométrique.
- Le manque de profondeur.
- Un jeu un peu court.

ZAPPING

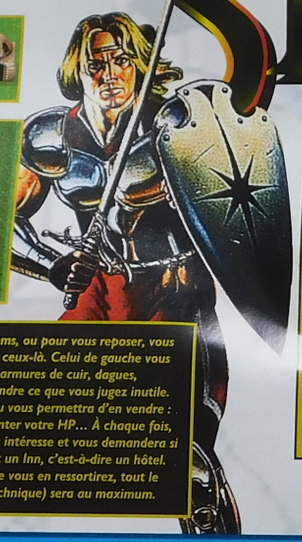
PHANTASY STAR IV

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

Quelque part dans l'univers, se trouve le système Solaire Algo. Rien ne le distingue vraiment des autres. Et pourtant... Son histoire est bien plus mouvementée que nous ne pouvons l'imaginer. Il y a de nombreux siècles, alors que sur chaque planète du système régnait une civilisation avancée, un cataclysme se produisit. Mother Brain, le cerveau artificiel qui régissait les trois planètes du système, fut alors détruit, laissant Algo dans une gigantesque galère. Sans aucun contrôle artificiel, les planètes perdaient tout repère dans l'espace. Mais le pire se produisit ensuite, lorsque la planète Parma, qui avait quitté son orbite, se pulvérisa. Un gigantesque fragment vint frapper les autres planètes. La seule à s'en tirer fut Motavia. Mais malheureusement, ce ne fut pas sans dégâts. Toute la population, à l'exception d'un petit groupe, fut anéantie. Toute une civilisation réduite à néant en quelques instants. Progressivement, la vie reprend ses droits sur Motavia. Des villes se sont créées, avec une vie paisible. C'est dans l'une d'elles, Aiedo, que nous trouvons Alys. Cette jeune femme est la chasseuse la plus réputée de Motavia. Ses services s'achètent à prix d'or, et elle sillonne l'île de toutes parts pour retrouver des personnes disparues, ou, chose moins fréquente, tuer les monstres qui restent terrés. Elle a à sa charge un jeune homme : Chaz, qui ne rêve que d'une chose : devenir l'égal masculin d'Alys. Aujourd'hui, il a peut-être l'occasion d'y parvenir. On signale des monstres aux environs de Piata, la ville où se trouve l'Académie du savoir. Chaz et Alys reçoivent alors un message : "Venez", intrigués, les deux chasseurs prennent la direction de Piata, et nous, celle du quatrième volet de Phantasy Star.

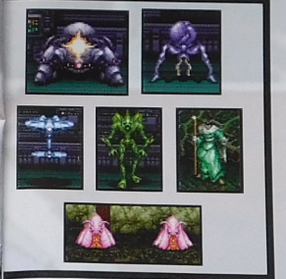
Voici Seed. C'est un ordinateur, qui va vous expliquer comment procéder pour couper l'énergie de la machine qui gère les monstres. En plus, Seed vous confiera sa "créature", une créature mi-femme-mi-androïde du doux nom de Rika.

Pour récupérer des armes, des armures, des items, ou pour vous reposer, vous trouverez dans les villes des bâtiments tels que ceux-là. Celui de gauche vous proposera tout ce qu'il faut pour vous battre : armures de cuir, dagues, épées... Vous pouvez les acheter, mais aussi vendre ce que vous jugez inutile. Le deuxième magasin vous vendra des items, ou vous permettra d'en vendre : antidotes, potions reconstituantes pour augmenter votre HP... À chaque fois, la personne vous présentera le produit qui vous intéresse et vous demandera si vous voulez l'acheter. Le troisième bâtiment est un Inn, c'est-à-dire un hôtel. Vous pouvez y passer une nuit de repos. Lorsque vous en ressortirez, tout le HP (points de santé) et tout le TP (points de technique) sera au maximum.



LES EMPECHEURS DE GLANDER

Ils sont nombreux, et on les retrouve souvent (trop souvent parfois) sur notre chemin. Certaines fois, on ne peut pas faire deux mètres sans en rencontrer. Certains vous atteignent par des sorts classiques, d'autres vous empoisonnent (comme la grenouille), ou vous endorment. Faites votre choix.

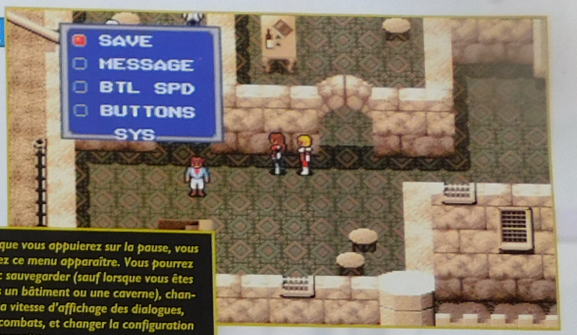


En combinant certains pouvoirs de vos personnages, vous obtiendrez des effets dévastateurs qui auront raison de vos ennemis. Mais attention, cela ne fonctionne pas avec tous les sorts.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si vous êtes un fan de Wargame/RPG genre Phantasy Star, ce quatrième épisode va faire de vous un heureux, même s'il n'est guère plus novateur que ses prédécesseurs. En tous points, il est digne de vos ludothèques. Et le scénario, bien ficelé, y est pour beaucoup. Au fur et à mesure de l'aventure, on rencontre des personnages qui viennent se greffer à l'équipe. Malgré les ennemis, qui viennent vous prendre la tête avec souvent une puissance supérieure à la vôtre. Mais cela ne fait que corser l'intérêt et l'aspect stratégique du soft. Car l'un des côtés les plus intéressants, c'est de combiner les techniques et les capacités de chacun. Mais il ne faut pas négliger pour autant les graphismes soignés et les musiques agréables. En fait, le plus pénible, c'est de bien connaître les sorts, items et autres techniques, afin d'obtenir plus de force. Heureusement, les interfaces sont claires et pratiques. Toujours est-il qu'il ne vous reste qu'une chose à faire : vous procurer Phantasy Star 4.

LAURENT



Lorsque vous appuierez sur la pause, vous verrez ce menu apparaître. Vous pourrez donc sauvegarder (sauf lorsque vous êtes dans un bâtiment ou une caverne), changer la vitesse d'affichage des dialogues, des combats, et changer la configuration des manettes.

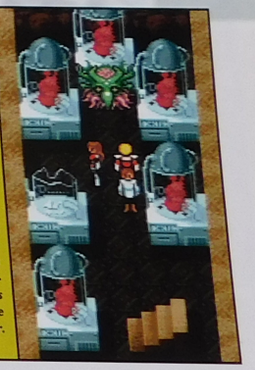
Cette potion, que vous découvrirez, vous permettra de redonner la vie aux habitants d'un village, qui ont été changés en pierres. Lorsque vous l'aurez, vous pourrez ainsi soigner le Professeur Holt, maître d'Hahn, qui vous sera fort utile.

MATCH CONTRE SHINING FORCE 2

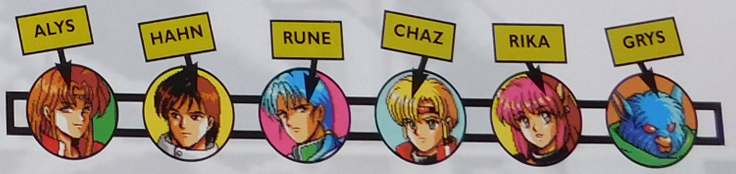
Dur, dur de départager deux softs tels que ceux-là. Personnellement, je préfère les interfaces de Phantasy Star 4. Par contre, les points HP de l'ennemi sont affichés au cours des combats de Shining Force, et c'est vraiment pratique. En fait, la profondeur et l'intérêt des jeux étant les mêmes, je vais donner l'avantage (court) à PS4, pour ses graphismes plus fins.

Lorsque vous ferez apparaître votre menu général, vous pourrez : sélectionner un item (redonner de la vie, antidote, téléporteur...), utiliser une technique (hormis celles de combat), utiliser une capacité spéciale (Skill), équiper vos personnages afin d'optimiser leurs points (attaque, défense...), vérifier leurs statuts et changer l'ordre dans le groupe, discuter avec vos coéquipiers, et créer une macro (que nous verrons avec les combats).

Voici le premier ennemi de gros calibre qui se présentera à vous. Il se trouve à Motavia, dans les fondements de la ville. Lorsque vous arriverez dans cette ville, vous rencontrerez le Principal de l'Académie. Lorsque vous aurez battu ce monstre, retournez le voir, il vous parlera un peu plus, et vous dévoilera un de vos futurs ennemis : Zio, le magicien noir.



LES PERSONNAGES

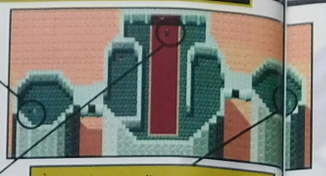


En dehors d'une ville, vous vous déplacerez sur une carte. Mais méfiez-vous, car même ici, vous pouvez être attaqué.

2EME ÉTAGE

Lorsque vous débarquerez ici, vous aurez grand intérêt à avoir un maximum d'énergie, et de sorts disponibles. Moi, je vous dis ça dans votre intérêt, car Juza a un très grand nombre de HP.

Dans le coin, il n'y a guère que le coffre d'intéressant. À la limite, vous pourrez toujours combattre pour récupérer des points.



Le voilà, celui qui vous barre le chemin de Zio. Après un court dialogue, il vous attaquera. Pour l'avoir, essayez au maximum de conjuguer les sorts pour faire un Triblaster. Faites bien attention à l'ordre dans lequel vous l'attaquerez.

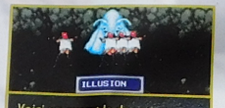
À partir de cet escalier, vous rejoindrez la passerelle qui mène à Juza. Dans cette passerelle, vous ne risquez rien.

LES COMBATS

Vous en ferez des centaines. Certains sont carrément âpres, mais c'est grâce à eux que vous pourrez acquérir des points HP et TP. Ils vous fourniront également des points d'agilité et autres. Parfois, vous aurez même la chance, après avoir battu un ennemi de taille, de voir que vous disposez d'une nouvelle technique. C'est pourquoi il ne faut pas négliger les combats, et s'enfuir à chaque fois.

Lorsqu'un ennemi apparaît, vous avez un menu sur votre gauche. Vous le verrez après chaque attaque. Le premier choix vous permet de choisir, pour chacun de vos combattants, une arme, un sort, bref, tout ce dont vous aurez besoin pour vous battre. Le deuxième choix permet d'utiliser une macro, que vous aurez définie avant le combat. Vous pouvez en préparer huit. La macro vous servira à définir une attaque précise. Vous choisirez donc un coup pour chaque combattant, et lorsque vous utiliserez une macro, les cinq personnages enchaîneront les coups. Attention, préparez-les à l'avance, car c'est impossible pendant une phase de combat. Enfin, vous pourrez prendre la tangente, ce qui est pratique si vous n'êtes pas au mieux.

Si votre adversaire vous touche, vous perdrez des points HP. Si jamais vous arrivez à zéro, vous vous retrouverez "endormi", jusqu'au prochain Inn.



Voici un exemple de sort que vous pourrez utiliser contre vos ennemis. Par exemple, celui-ci diminue l'agilité, et trompe l'ennemi.

Si vous sélectionnez l'option "COMD", vous verrez ce menu à côté de votre personnage. La premiere icône désigne les armes classiques, le deuxième concerne les sorts, le troisième permet de choisir les capacités, le troisième un item et le dernier sert à se défendre.

Certains sorts touchent tous les êtres belliqueux qui en veulent à votre petite vie, et d'autres ne s'adressent qu'à un seul d'entre eux. Il faudra alors choisir.

Si vous n'utilisez pas un sort, vous irez vous battre au corps à corps. Mais vous n'attaquerez qu'un adversaire à la fois.

PHANTASY STAR IV

LE FORT DE ZIO

Zio, le Magicien Noir, est impliqué jusqu'au bonnet dans les embrouilles qui se produisent à Motaviz. Il a transformé tous les habitants d'un village en pierres, et a kidnappé votre future partenaire, Demi. Vous devrez donc vous rendre chez lui. Son fort se trouve au nord du village de Mile. Mais pour y accéder, vous devrez contourner les montagnes. De nombreux ennemis vous attendront sur place, tous très puissants. Un petit conseil : ne les combattez pas systématiquement. Vous risqueriez de ne plus avoir beaucoup de forces pour vaincre le bras droit de Zio, Juza, qui est un dur à cuire.

REZ DE CHAUSSÉE

Pas grand-chose à découvrir ici, mais beaucoup d'ennemis à affronter.

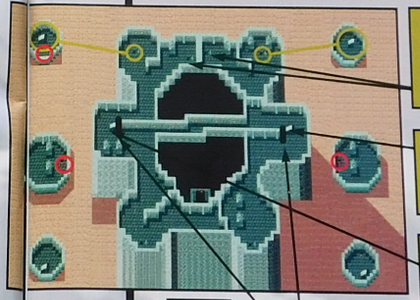
Cet escalier-là est bien plus intéressant. Il vous emmènera dans la plus vaste partie de la demeure de Zio, qui se trouve au 1er étage. Allez-y doucement, votre chemin est infesté de monstres.3

Cet escalier-là est bien plus intéressant. Il vous emmènera dans la plus vaste partie de la demeure de Zio, qui se trouve au 1er étage. Allez-y doucement, votre chemin est infesté de monstres.

Si vous vous risquez sur cet escalier, vous accéderez au 1er étgae du fort. Vous serez dans une grande pièce, dans laquelle vous trouverez juste un autre escalier qui mènera à une annexe... vide. Alors pourquoi y aller ?

1ER ÉTAGE

Voilà la partie qui réserve le plus de surprises. C'est la plus vaste, et la plus périlleuse. Pourtant, elle vous livrera quelques items indispensables, et surtout de nombreuses armes laser. Profitez-en pour affronter quelques ennemis, qui, s'ils sont puissants, vous livreront des sorts après leur défaite. Vous les utiliserez ensuite pour affronter Juza.



Coffre.

Ce sont les accès au rez-de-chaussée. Du côté droit, il n'y a pas grand-chose à faire, si ce n'est faire quelques combats, qui vous rapporteront des points d'expérience, d'agilité, et autres trucs utiles.

Cet escalier vous mènera au donjon du deuxième étage, et de là, vous pourrez enfin arriver en face de Juza, le bras droit de Zio.

Cet escalier mène également au deuxième étage. Lorsque vous serez en haut, vous trouverez un coffre. Prenez son contenu et redescendez, il n'y a rien d'autre à faire dans cette pièce.

Ces deux "warp zones" vous emmèneront droit dans deux annexes, respectivement à l'ouest et à l'est. Dans chacune d'elles, vous pourrez découvrir un coffre, avec une arme et un parfum inconnus. Par contre, lorsque vous y serez, il vous sera impossible de faire demi-tour. pour retourner dans le fort, il faudra donc repartir de l'entrée au rez-de-chaussée. Avant d'y retourner, refaites le plein de HP et de TP (qui diminue au fur et à mesure que vous utiliserez les techniques).

MEGADRIVE JEU IMPORT

SON 16/20

Si les musiques sont belles, et que la composition a été soignée, on ne peut pas en dire autant de la qualité du son, qui est une nouvelle fois médiocre.

GRAPHISME 16/20

Dans le genre, on ne peut que se féliciter des graphismes, variés et assez fins. Ils sont sensiblement meilleurs que dans les précédentes versions.

ANIMATION 13/20

Pas de merveilles dans ce domaine, dans les occasions qui étaient données de faire un effort, l'équipe de programmation n'a rien fait.

MANIABILITÉ 16/20

Les menus sont simples d'accès et les manipulations en sont facilitées. Par contre, la maniabilité des personnages n'est pas géniale, et un peu trop saccadée.

INTÉRET 18/20

C'est tout simplement passionnant. On accroche très vite, et les attaques surprises et autres rencontres donnent du piment à une aventure mouvementée.

✦ JEU DE RÔLES ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mégas
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE PERSONNAGES : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- La stratégie des combats.
- Le scénario.
- La fréquence des combats.
- Le nombre de techniques.
- Liberté de mouvements.

90%

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR

NHL HOCKEY

NHL Hockey est une chouette simulation ! L'ambiance d'un match est bien recréée et la toute petite taille des personnages donne une bonne vision du jeu, ce qui renforce la jouabilité. On peut facilement faire des actions et donner de l'effet aux tirs. Seul point noir, on ne parvient pas à sélectionner le joueur de son choix. Graphiquement, la patinoire est bien réalisée avec un contraste de couleurs bien étudié ; et que dire des digits de joueurs qui sont géniales ! Le scrolling est impeccable, avec cependant des effacements de sprites parfois importants. Voilà une simulation bien complète avec plusieurs modes de jeu et de nombreuses options et statistiques.

FRANCIS

GAME GEAR
SPORT

SON	14/20
GRAPHISME	18/20
ANIMATION	14/20
MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	16/20

84%

SPEEDY GONZALES
CHEESE CAT-ASTROPHE

Ce qui est paradoxal avec Speedy Gonzales, c'est que son atout majeur fait aussi sa faiblesse. J'entends par là que si la souris mexicaine est la plus rapide du monde, sa vitesse gêne aussi la maniabilité. Cependant, il faut lui reconnaître certaines qualités. Les graphismes, bien que les décors soient trop sobres, sont agréables, et l'animation, à l'exception de quelques effacements de sprites, est fluide et rapide. Question son, c'est de la Game Gear, et on ne peut pas s'attendre à des merveilles. Là où la note baisse considérablement, c'est sur l'intérêt. Le jeu est trop linéaire, et manque trop de variété pour captiver pleinement le joueur. C'est dommage.

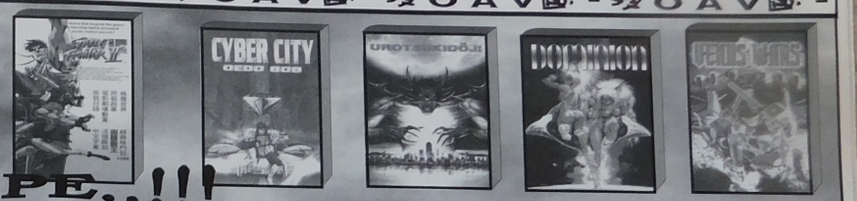
LAURENT

GAME GEAR
PLATES-FORMES

SON	13/20
GRAPHISME	15/20
ANIMATION	15/20
MANIABILITÉ	14/20
INTÉRET	15/20

78%

- 浸OAV画 - 浸OAV画 - 浸OAV画 - 浸OAV画 -



TAPE..!!!

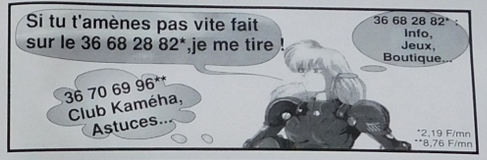
36 70 40 80

ET GAGNE TES K7 VIDEO

PREFERES ..!!?

con/8,76 f/2,19mn

- 浸OAV画 - 浸OAV画 - 浸OAV画 - 浸OAV画 -



GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

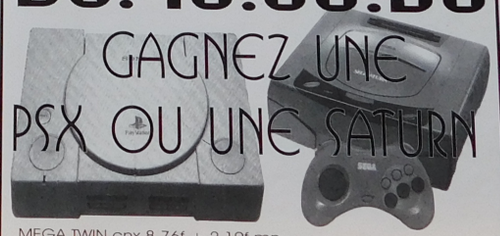
exemple :

que veut dire psx

1) power station
2) play station

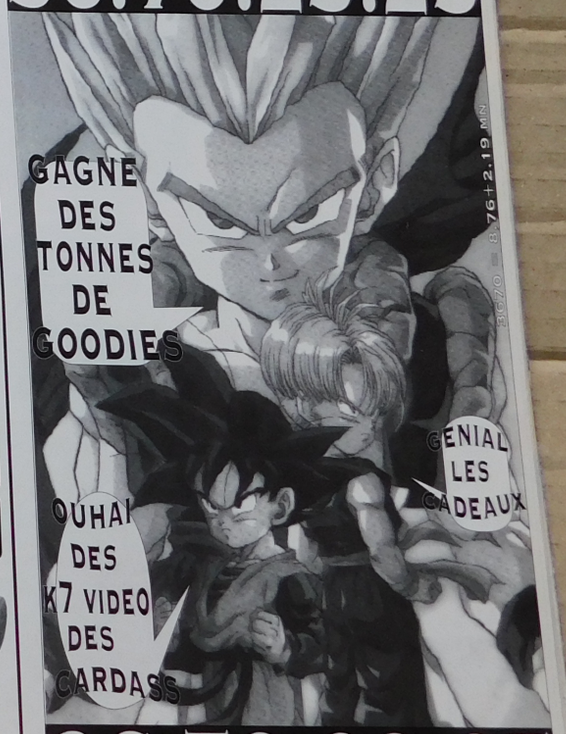
tu connais la reponse alors tentes ta chance sur le

36.70.88.90



MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

36.70.23.25



36.70.23.25

ZAPPING

SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATUR

Vous voilà aux portes de l'infâme quartier général ennemi. Il va donc vous falloir visiter chaque étage de cet antre infernal pour remettre un peu d'ordre dans celui des choses (ce n'est pas français, mais bon, pour ceux qui n'auraient rien capté je parlais de l'ordre des choses). Bien entendu, il serait dérisoire de penser qu'un simple humain ou quelque forme vivante approchante puisse survivre dans pareil lieu. Le seul moyen pour vous sera de piloter un robot des plus puissants, le Deadlus, produit de la Hi-Tech de cette fin de 31ème siècle. Malheureusement pour vous, le quartier général ne sera pas d'assaut aisé, une foultitude de monstruosités, ni plus ni moins, fourmilleront dans chaque recoin. À faire frémir assurément. Mais bon, il vous faut néanmoins répondre à l'appel de votre destin, dès lors que vous avez choisi la Saturn comme console de vos ébats "paddesques". Oui, certes, il vous faut maintenant montrer aux yeux des fils électriques ce dont vous êtes foncièrement capable. Hé, hé, bien fait. Z'aviez qu'à jouer sur Master System au lieu de vous la jouer "monsieur, je suis sur 32 bits moah". C'est t'y pas qu'ça fait un peu trop, 32 bits d'un coup, hmm ?! Et qu'est-ce qu'y vont dire vos parents, vos amis, votre chien même si vous en avez un, hmm ?! Vos parents, ils vous aiment, ils vous ont mis au monde dans un hôpital, ou sur le quai d'une gare pendant une grève des transports en commun, ce ne serait pas la première situation du genre, hmm ?! Haaa. D'accord, c'est trop tard maintenant, reste plus qu'à jouer, je suppose. C'est parti donc, avec Deadlus en plus.

L'écran se composera comme suit : au milieu, le viseur. Autour de celui-ci, différentes jauges vous indiquant l'axe de votre véhicule, sa balance et autres. En bas à gauche du viseur, un radar pour capter les présences ennemies. En haut à droite, votre pourcentage de vie, les munitions restantes et l'arme utilisée, arme que vous pourrez déclencher avec le bouton C et sélectionner avec le bouton Z. En bas à gauche, des armes optionnelles et la jauge d'énergie pour pouvoir les utiliser. Ces armes sont entre autres des barrières protectrices ou encore des busters pour se déplacer plus vite. Pour les utiliser, bouton A ; pour les sélectionner, bouton X. Voilà, c'est tout pour les manips.

À chaque étage, vous pourrez découvrir un ordinateur de ce genre, ou plutôt une interface de renseignements. Placez-vous devant, appuyez sur le bouton B et vous pourrez obtenir la carte entière de l'étage en question. Cet ordinateur pourra également avoir d'autres utilités. Cela dépendra des étages dans lesquels vous vous baladerez. Yeah !

DEADLUS

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

En jouant tout d'abord à Deadlus, on reste pantois. Nous ne sommes plus là en face d'un jeu 16 bits mais bien dans le monde des 32. Deadlus me permet enfin de comparer une console à un PC. En premier lieu, c'est très réussi, c'est extra-fluide, précis, beau, les sons mettent bien dans l'ambiance et c'est intéressant. Le principe est simple et efficace : rechercher la carte d'accès à l'étage supérieur.À disposition, des armes diverses et des options à foison, permettant de "buster", de créer une barrière de protection... Pas de doute, Deadlus fait partie des très bons jeux. Cependant, il est à remarquer que cela s'arrête là et que, malgré une très bonne longévité, ce jeu d'aventure souffre d'un petit manque d'originalité, d'un petit plus qui aurait pu en faire un hit des hits. Il est certain que les amateurs du genre un peu Wolfenstein seront rassasiés et enjolés. Mais les autres trouveront le jeu un peu lassant. Je rassure ces derniers néanmoins : moi qui n'aime pas particulièrement ce genre de jeu, je trouve Deadlus intéressant et passable. Personnellement, je préfère les RPG, dans lesquels l'aventure est plus variée mais bon. Deadlus plaira tout de même aux amateurs. Je le conseille donc à ces derniers, d'autant plus que c'est en anglais.

SASHIMI

Pour ouvrir une porte, le bouton B fera l'affaire. Certaines de ces portes seront faites de barreaux. Dans ces cas-là, il vous sera possible de voir les ennemis, s'il y en a, placés derrière et les fighter au besoin. Sinon, sachez qu'un scan placé en bas à gauche du viseur vous indiquera constamment les ennemis présents à proximité. Prêtez-y attention le plus souvent possible, cela vous évitera de fâcheuses surprises.

Quand toutes vos munitions pour chaque arme sont à zéro. Il ne vous reste plus qu'une solution : frapper du poing, comme sur la photo.

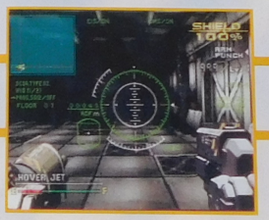
MATCH CONTRE

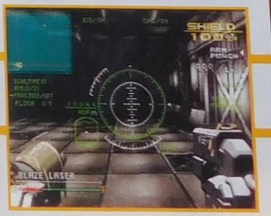
OUAIS, MOI JE M'EN FOUS, mais je m'en fous royal de ce match là, du coup, j'ai décidé de foutre la zone là, vous voyez, juste là [redacted]. C'est pas une zone ça peut. Bon, je sais c'est pas terrible et je pourrais mieux faire. Eh eh, je vous le promets, je ferai mieux. Bien mieux. En attendant, tant pis pour le match de toute façon Deadlus est un jeu inédit sur Saturn. Alors Prout, et zobinette.

SIGNÉ : BAD BRAIN

Dans le cinquième étage la lumière est éteinte. Pour la rallumer, il vous faudra trouver l'ordinateur de l'étage. Facile à dire...

Cette porte est le passage pour l'étage supérieur. Pour l'ouvrir, un seul moyen : trouver la carte d'accès, placée quelque part dans l'étage. Même si vous trouvez immédiatement la carte d'accès, prenez le temps de visiter l'étage de fond en comble.





Les armes optionnelles sont infiniments utiles. Pour les sélectionner appuyez autant de fois que cela est nécessaire sur le bouton X. Le bouton A sera à appuyer pour utiliser l'arme sélectionnée. Parmi ces armes optionnelles, les plus utiles à mon goût sont les rechargeurs de vie et les barrières de protection. Attention cependant, car chaque utilisation fait baisser d'autant la barre d'énergie placée tout en bas de l'écran. Pour recharger celle-ci, une seule solution : tuer plein d'ennemis pour récupérer un max d'objets. Parmi eux se trouveront sans doute des rechargeurs.

SATURN

JEU IMPORT

SON	18/20

Des musiques stressantes confèrent une ambiance mystique au jeu. Elles collent parfaitement avec son atmosphère.

GRAPHISME	18/20

La finesse des tracés ainsi que la gestion des différentes lumières sont parfaitement gérée. C'est là aussi du tout bon.

ANIMATION	18/20

Pas de problème, c'est fluide, c'est rapide, c'est de la 32 bits sans équivoque. La Saturn se réveille et on est super heureux !

MANIABILITÉ	18/20

Ça roule, ça swingue, ça trace et ça carbure. Les amateurs de jeu 3D d'aventure seront satisfaits. Alors que demande le peuple

INTÉRET	16/20

Bon, l'originalité est un peu défectueuse par moment. Pas de découverte splendide mais cela reste un très bon jeu.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : SAUVEGARDE
CONTINUES : NON

+ L'animation extra-fluide.
+ La maniabilité sans tâche.
+ La longueur du jeu.
+ La beauté des graphismes.
- Manque d'originallité.

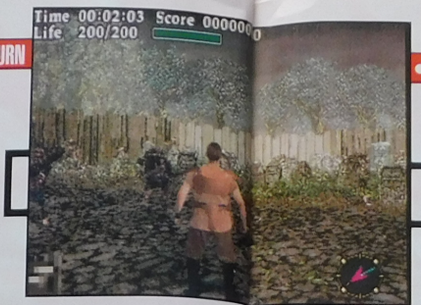
85%

ZAPPING

SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN

Vais-je devoir encore une fois vous parler de l'histoire de Virtual Hydlide, ce jeu au scénario tellement fou que j'en cauchemarde d'avance. Horrible, affreux... D'accord, je m'en vais tout de même vous en parler mais alors brièvement, hein. Non mais ! Il était une fois un héros et une princesse. La princesse est kidnappée par un démon. Le héros va devoir la sauver des mains dudit démon. Une relation triangulaire en quelque sorte : une princesse, un démon et un héros. Trois pour un CD-ROM. C'est un peu trop, tout cela. Mais bon, vous serez ce héros de légende (tous les héros sont "de légende" de toute façon) et vous aurez pour mission de... enfin vous avez compris maintenant. Cependant la tâche ne sera pas des plus aisées puisque, sans vouloir vous offenser, d'autres, plus téméraires et plus solides que vous, s'y sont déjà cassé les dents. "Oh, mais ce n'est qu'un jeu", i's'disaient les héros (de légende). "Le héros doit toujours gagner à la fin," qu'i's'disaient. Mais pas de bol, le démon, il n'en a rien à secouer les cacahuètes des héros (de légende). Et ce sont eux qui ont dû boire la coupe car, comme dit le proverbe chinois, quand le vin (rouge de préférence) est tiré, il faut le boire. Alors, vous avez toujours envie de sauver la princesse, belle et tout et tout... mais qui fait chi... un peu là, quand même. N'y-aurait-il pas un peu d'abus dans tout cela ? Un air de "c'est toi qu'y t'y colle encore et toujours". Bon, bon, pardonnez, c'est mon sang africain (surtout celui situé sous mes cheveux noirs) qui me fait dire des choses, que je regrette déjà du reste. Oh oui, comment peut-on dire pareille chose sur un jeu comme Virtua Hydlide. Non mais, je vous pose la question ?!

Le chevalier au pas de course. Pour ce faire, le bouton A appuyé constamment devrait faire l'affaire. Sinon, le radar en bas à droite de l'écran sert à vous orienter, la ligne verte représentant votre premier objectif.

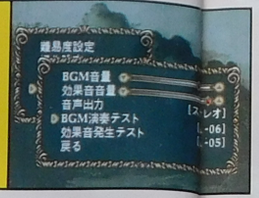


SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN •

Dans le cimetière se trouve un tas de trésors cachés dans les pierres tombales mêmes. Frappez dedans et le tour sera joué. Cependant attention, car les zombies rôdent dans le coin. Un peu d'inattention de votre part et vous voilà entièrement encerclé par ces horreurs "goulesques".

Dans les coffres se trouvent généralement des armes nouvelles ou des objets précieux. Cependant, il arrivera également que ces coffres renferment un cadeau d'un tout autre genre, un monstre en particulier. La prudence doit être de rigueur donc. Notamment dans les caves.

Avant de commencer le jeu, vous pourrez paramétrer à votre guise une flopée de commandes subsidiaires, comme la luminosité de l'écran, le niveau de sortie des musiques ou des bruitages, ou encore entrer un code de sauvegarde pour commencer à un endroit précis du jeu. Bref, plein de choses. Le temps d'accès est alors un tantinet lent.



VIRTUAL HYDLIDE

Le plateau rosâtre posé sur le sol devant vous est un téléporteur. Un conseil : préparez-vous à de la frite et aiguisez votre arme la plus puissante, vous en aurez besoin dès que vous aurez mis le pied sur ce téléporteur.

MATCH CONTRE DEADLUS

Si ces deux jeux gagnent à être connus, on doit tout de même reconnaître que Virtual Hydlide est supérieur. Non pas par sa réalisation, mais surtout pour la qualité de son scénario. Doté d'une durée de vie plus longue que Deadlus, son univers Heroic Fantasy est superbe. Tous deux gérés en temps réel, mon cœur penche cependant pour Super Hydlide, qui gagne, mais au poing..

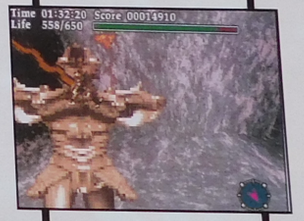
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ah, encore un jeu sur Saturn et un jeu d'aventure cette fois. Saturn oblige, c'est encore un jeu en 3D, c'est encore du virtuel, c'est encore Sega qui frappe de plein fouet. Pas de problème, Virtua Hydlide bouge bien, c'est fluide, c'est propre, rien à redire là-dessus. Du côté des sons, là aussi le CD-ROM et les musiciens de Sega ont bien négocié. En fait, et pour abréger, techniquement, la réalisation de Virtua Hydlide répond à nos espérances. C'est sans aucun doute l'un des trois jeux du moment, avec Panzer Dragoon et Daytona USA, qui n'est pas encore dispo. Check It Out, quoi. Bon, côté intérêt de jeu, Virtua Hy. ne vous décevra pas. Énigmes, recherche, combats, prises de tête, astuces, technique, tout est là pour un jeu d'aventure qui se respecte. La longévité est suffisante au vu de tout ce que vous aurez à entreprendre pour sauver la princesse et éliminer le démon. Je vous le dis, vous en avez pour un sacré bout de temps avant d'en avoir fini avec ce jeu. La possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu ne sera pas de trop et est plutôt la bienvenue. En bref, une vraie splendeur pour les amateurs avertis. Je vous le conseille vivement.

SASHIMI

Derrière cette porte se trouve un gardien des plus coriaces, dernière étape vraisemblablement vers le sauvetage de la princesse bien-aimée. Ce n'est pas trop tôt, me direz-vous. Oui, mais ce n'est pas encore fini, c'est moi qui vous l'dis.

Pour ouvrir une porte, vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton B de votre manette. Si celle-ci résiste, il vous faut une clé. Dans le cas qui nous intéresse, vous vous trouvez dans le château abandonné, premier lieu que vous pourrez visiter.



Dans des endroits comme celui-ci il arrivera fréquemment que vous ayez à "friter" des tas de guerriers. Cependant, le peu d'espace fera faire changer de vue automatiquement à la console. Ainsi, il arrivera que votre perso disparaisse ou qu'un zoom avant centré sur celui-ci se réalise. Je peux vous dire que si l'animation en question est fluide, c'est aux dépens de vos propres neurones, prêts à exploser à cause de ces changements de vue. Difficile alors de se concentrer sur l'ennemi à abattre. Cela nécessitera en tous cas beaucoup de concentration.

SATURN JEU IMPORT

SON	18/20

Une ambiance Heroic Fantasy due principalement aux musiques qui rythment de bien belle façon cette quête épique et magnifique.

GRAPHISME	18/20

Un subtile mélange entre plusieurs styles qui apporte à l'ensemble du jeu une grande cohésion. Et le cohésion c'est très important !

ANIMATION	18/20

Aucun bug réel, c'est fluide, ça bouge bien, ça bouge même trop bien pour être honnête ! La Saturn est enfin un peu exploitée.

MANIABILITÉ	16/20

Il est juste un poil dommage que l'accès au menu "Options" ne soit pas plus rapide, car sinon elle est nickel-chrome.

INTÉRET	18/20

Une des plus longues durées de vie pour un jeu Saturn. Un titre comme on aimerait en voir plus souvent, mais comme on en voit encore que rarement.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI + SAUVEGARDE
CONTINUES : OUI

- + La réalisation technique.
- + Une excellente longévité.
- + Des énigmes sympas.
- + L'aventure.
- - La princesse et l'histoire.

92%

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

Speedy Gonzales

CHEESE CAT-ASTROPHE

La Warner Bros sait bien faire fructifier ses licences. Après Animaniacs, ou encore Desert Demolition et Taz Mania (j'en passe quelques-uns), voilà maintenant que c'est la souris la plus rapide du monde qui va vivre sur nos consoles. Speedy Gonzales, qui se fait maintenant rare dans nos lucarnes, a longtemps accompagné notre enfance. Ses pugilats avec Sylvestre le chat, qui est systématiquement dans tous les mauvais coups et qui, par principe, ne s'attaque qu'aux plus petits que lui, sont archi-célèbres. Et pourtant, il aura fallu attendre plusieurs années pour participer aux courses-poursuites de ce chat et de cette souris pas ordinaires. Cette production 100% française, puisque développée par Cryo, ne peut pas laisser indifférent, ne serait-ce que par la notoriété des deux protagonistes principaux. Qui vont un nouvelle fois en débattre. Eh oui, incorrigible qu'il est, et surtout affamé, le chat a décidé de pourvoir à ses besoins en nourriture. La cible idéale est bien évidemment le village de Speedy Gonzales, peuplé de souris bien grasses et bien dodues. Joignant la pensée aux actes, Sylvestre, las de chasser en vain le canari, a capturé tous les membres du village et, encore plus grave, la fiancée de Speedy. Lui seul a pu échapper au félin, bien trop lent pour pouvoir l'inquiéter. Speedy Gonzales, inquiet du sort que le chat va réserver à ses amis, se met donc en chemin. Il va d'abord devoir délivrer tous ses amis, et enfin arracher des griffes acérées de Sylvestre sa douce et tendre. Tout ça accompagné de son célèbre cri de guerre : "Arriba !". Il semblerait que le Mexique doive se préparer au pire...

Vous rencontrerez souvent le neveu de Sylvestre. Au début du jeu, il est facile à éviter, mais au fur et à mesure, les choses se corseront. De plus, vous ne pouvez pas l'éliminer.

Ce mur en briques n'est pas à sa place et paraît suspect. Effectivement, un passage secret se dissimule en dessous. Éliminez-le avec votre sombrero.

Le grand adversaire du jour, ce sera Sylvestre. Vous le rencontrerez à la fin de chaque monde. Ce n'est pas lui qui vous en fera le plus baver dans ce jeu. Par exemple, ici, évitez la dynamite qu'il vous lance, et envoyez-lui des coups de chapeau. Au bout d'un moment, il partira.

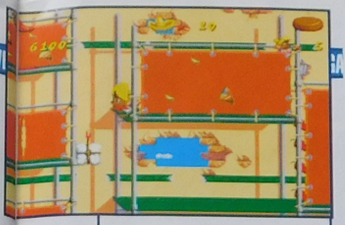
Certains passages paraîtront inaccessibles. Et pourtant, vous disposez d'un lasso. Pour vous en servir, placez-vous en dessous du "crochet". Appuyez sur A et vers le haut.

Parfois, pour atteindre des plates-formes, vous aurez besoin d'un oiseau. Pour le faire venir, il faut d'abord faire sonner la cloche. Sinon, vous pouvez toujours attendre.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

On ne peut pas dire que Speedy Gonzales manque de durée de vie. Des niveaux pour la plupart assez longs et un niveau de difficulté élevé assurent au joueur de très nombreuses heures de jeu. Ce qui n'est pas forcément désagréable, vu la pointure du soft. Les graphismes ne manquent pas de pêche, et leur qualité est irréprochable. Quant à Speedy Gonzales, il est doté d'une animation qui laisserait pantois Sonic. Rapide, fluide, sa seule faille peut résider dans les rares ralentissements dont il est victime. Mais vraiment rien de méchant. Question maniabilité, là aussi Speedy est bien réalisé. Par contre, sa vitesse, qui devrait être un atout, ne l'est pas forcément. Atteindre un petit bout de plate-forme, alors que l'on arrive lancé à 200 km/h, n'est pas toujours évident. Ce qui vous vaudra peut-être quelques crises nerveuses. Quant à l'intérêt, Speedy Gonzales n'en est pas dénué. C'est un bon mélange de plate-forme traditionnel et de recherche, même si certains passages sont un tantinet répétitif. Speedy Gonzales, valeur sûre du cartoon, va probablement devenir une valeur sûre des jeux vidéo.

LAURENT



Méfiez-vous du chantier. Des objets risquent de vous tomber sur le sommet du crâne. Dans ce niveau, regardez bien partout. Souvent, derrière les bâches, se cachent des objets ou détonateurs.

MATCH CONTRE DESERT DEMOLITION

Le Road Runner (Bip-Bip pour les intimes) est l'adversaire idéal de Speedy. Tous deux issus de l'univers Warner Bros, et tous deux coureurs invétérés, ils ont cependant de grosses différences. Graphiquement, le jeu du jour est plus fouillé, plus varié que Desert Demolition. Mais c'est surtout la durée de vie de la souris, nettement supérieure à celle de Bip-Bip, qui lui donne un avantage incontestable.

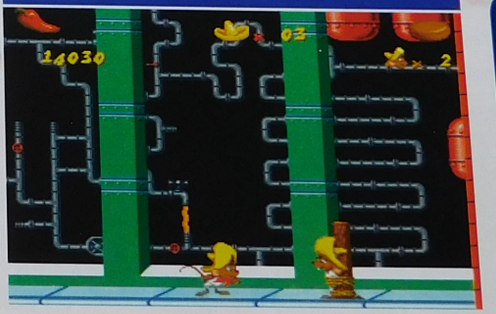
Dans les terres arides, les passages secrets se dissimulent sous les plaques de terre. Vous les repérerez facilement, car elles sont plus sombres que le reste du décor. Pour pouvoir y accéder, placez-vous dessus. Utilisez alors votre turbo, en maintenant le bouton A enfoncé. Au bout de quelques secondes, le sol s'écroulera sous vos pas, et vous pourrez ainsi aller délivrer un de vos is, ou récupérer des items bonus.

Ces plantes sont trop hautes pour pouvoir passer par dessus, et sont indestructibles. La meilleure solution consiste à attendre qu'elles se baissent, et de sauter par surprise ou alors avec beaucoup d'élan.

Évitez ce fromage. Speedy a du mal à le digérer. Après, la souris devient lourde, et peine énormément à se déplacer. Elle devient alors très vulnérable.

Au départ, rien ne distingue ces fils du reste du décor. En fait, vous pouvez sauter dessus pour atteindre la partie haute.

Le but du jeu, si vous voulez progresser, est de délivrer vos amis. Si vous ne le faites pas, certains passages resteront clos. Il faut donc chercher dans les moindres recoins pour être sûr de n'oublier personne.



Certaines caisses, au début du jeu, seront différentes. Si jamais vous montez dessus, elles s'illumineront. Elles cachent soit un passage secret, soit un item.

MEGADRIVE

SON 16/20

Les musiques sont en harmonie avec l'action et les graphismes, ce qui fait de ce jeu un vrai cartoon interactif. Les bruitages sont plus effacés et simplistes.

GRAPHISME 18/20

Variés, fidèles à l'esprit cartoon, très colorés, les graphismes sont un régal pour l'œil du joueur. Certains sprites sont gigantesques.

ANIMATION 17/20

L'animation du sprite de Speedy Gonzales est une réussite complète, tout comme l'animation générale du jeu, à l'exception d'un passage ou deux.

MANIABILITÉ 16/20

La vitesse de Speedy peut poser quelques problèmes de maniabilité dans les passages délicats. En dehors de ça, le sprite ne pose aucun problème.

INTÉRET 17/20

Long, difficile, Speedy Gonzales est doté d'une bonne durée de vie. De plus, les plaisirs sont variés, avec la recherche des passages, et les épreuves d'agilité.

✦PLATES-FORMES✦

ÉDITEUR : SEGA
EXISTE SUR : MS, GG
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

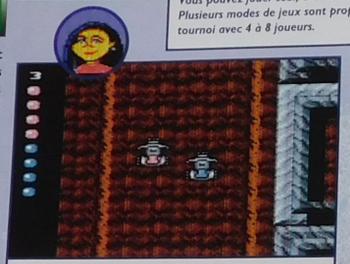
- **+** La durée de vie.
- **+** La qualité de l'animation.
- **+** Des épreuves variées.
- **+** La manche bonus en "3D".
- **-** Password tous les 3 niveaux.

86%

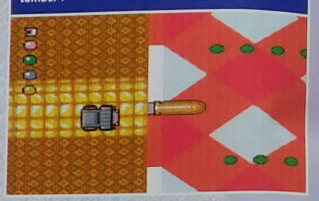
ZAPPING

GAME GEAR • GAME

Vous pouvez jouer seul, à deux sur la même GG ou même en connectant deux GG. Plusieurs modes de jeux sont proposés, le challenge, le tête-à-tête, la super league et le tournoi avec 4 à 8 joueurs.



Dans le mode "tête-à-tête", vous devez faire disparaître l'adversaire de l'écran en étant plus rapide pour colorier un rond de votre couleur.



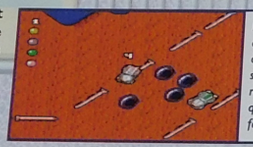
Les circuits sont parsemés d'embûches. Ici, vous franchissez le vide en passant sur un rouleau à pâtisserie. En maintenant votre cap pour ne pas tomber !

Mais que sont devenus les onze jeunes garçons et filles du précédent MicroMachines ? Dwayne, Cherry, Jethro, Walter, Chen, Spider sont toujours là, un peu changés, mais toujours présents. Dwayne porte maintenant sa casquette en arrière, Cherry se coiffe sur le côté, Jethro a les cheveux bien plus longs, Walter, lui, s'est fait raser la tête, Chen a fini par accepter de porter des lunettes et Spider s'est laissé pousser la barbe ! Les changements ne s'arrêtent pas là car de nouveaux camarades de jeu, parfois d'un âge certain, se sont joints à eux. Comme quoi il n'y a pas qu'aux jeunes que ça plaît ! Bruno, Maria, Violet, Edina, Suelee, Jeremy, Lisa, Emile, Davey et Delora sont les nouveaux venus dans la compétition. Certains sont carrément âgés, voire gâteux et on se demande bien s'il ne s'agit pas pour certains de leurs parents ? Ne pensez pas pour autant que la partie sera jouée d'avance. Si Jeremy semble complètement dans les choux, Bruno n'a pas l'air commode, lui !

MicroMachines 2

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES



Pour pouvoir participer aux courses suivantes, vous devez arriver premier ou second. En plus de l'accélérateur, vous avez un frein qui vous permet aussi de faire une marche arrière.

Arrivez premier pendant trois courses d'affilée pour accéder à un circuit bonus et peut-être gagner une vie. Votre objectif et de rouler sur les petites voitures qui apparaissent à l'écran.

Vous pouvez percuter les autres véhicules et les envoyer dans le décor à volonté car vous ne subissez pas de dommages. Attention, certains objets vous arrêtent net alors que d'autres vous font simplement décoller...

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Voilà le jeu de courses le plus rigolo sur GG ! Par rapport à la première version, on peut découvrir des circuits différents et de nouveaux modes de jeu. À part ça, on prend les mêmes et on recommence. La maniabilité est toujours aussi excellente et ce, quel que soit le type de véhicule que l'on contrôle. L'animation est rapide avec des sauts et des dérapages éclatants, qui donnent beaucoup de charme au jeu. On regrettera seulement un bruit de moteur très lassant qui ne change pas suivant le véhicule. Si l'on a du mal au début à anticiper les virages, le plaisir de la conduite va en s'améliorant au fur et à mesure que l'on mémorise les tracés. Amusement garanti 100%, quand on ne possède pas déjà la première version !

FRANCIS

GAME GEAR

SON	11/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	18/20
INTÉRET	17/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
EXISTE SUR : MD
TAILLE CARTOUCHE : 2 mégas
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 en tou
NOMBRE DE CIRCUITS : 19
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

87%

L'ABONNEMENT DES STARS !

Le jeu

STARGATE

SUR MEGADRIVE

+

1 Abonnement d'1 an à

MEGA FORCE

+

L'affiche officielle du film*

609F

Port compris au lieu de ~~809F~~

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour un an, vous recevrez EN PLUS, le jeu STARGATE sur MEGADRIVE.

Soit 200F D'ÉCONOMIE, donc SIX MOIS DE LECTURE GRATUITE

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 6 Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour UN AN (11 N°s) et je recevrai STARGATE sur MEGADRIVE au prix de 609 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11 N°s) au prix de 270F (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément STARGATE au prix de 449 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et 11 numéros de MEGA FORCE à 330F pour la France métropolitaine uniquement (en kiosque).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : sous réserve des stocks disponibles. L'offre d'abonnement avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement. (DOM TOM : + 100F).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....
.....
.....
.....
CP.....
VILLE .....
PAYS.....
CONSOLE .....
AGE.....

* L'affiche officielle (format 60cm /80cm) est réservée aux 400 premières demandes d'abonnement.

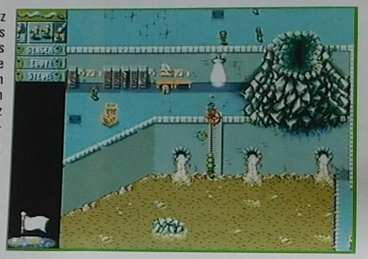
AILLEURS ET MAINTENANT

Plebiscité par bon nombre d'entre vous, "Ailleurs et Maintenant" revient dans les pages de Mega Force. Bien que nous soyons fanatiques de notre console préférée, c'est-à-dire complètement accros à la Megadrive, ce qui se passe ailleurs nous intéresse et nous ne perdons pas de vue ce qui fait l'actualité sur les autres standards, ne serait-ce que pour garder un œil critique.

everything but sega

cannon fodder

JAGUAR



Retrouvez les soldats lilliputiens dans cette adaptation de Cannon Fodder sur Jaguar. Vous devez diriger une petite escouade composée de quatre hommes au maximum, afin de faire tomber le régime dictatorial d'un militaire peu scrupuleux. Vous affronterez les forces ennemies dans des endroits aussi différents que le désert, la banquise et autres jungles. En plus de votre fusil-mitrailleur, vous disposerez de grenades et de lance-missiles pour venir à bout des fourbes. Dur, mais très sympa... n

kileak the blood

PSX

Doom n'a décidément pas fini de faire des émules, puisque voici le premier jeu du genre débarquant sur PSX. Vous incarnez le survivant d'un commando dont l'hélicoptère s'est écrasé sur une planète hostile, après avoir été touché par une mystérieuse plante lance-missileS. Bien à l'abri dans votre exosquelette, vous explorerez une base dont les habitants sont plutôt hostiles à votre égard. Avec des séquences en 3D belles à mourir, Kileak ravira les heureux possesseurs de PSX par son ambiance et sa beauté...

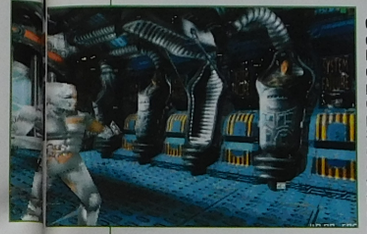
flight unlimited

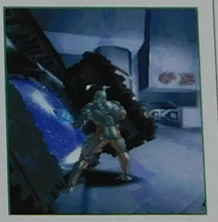
PC

Petit dernier dans le monde des simulateurs de vol, Flight Unlimited a d'ores et déjà marqué les esprits par la beauté et le réalime de son graphisme. La photo que vous pouvez admirer n'est pas une page d'intro, mais bel et bien le jeu en lui-même ! Alors que Flight Simulator 5 est axé navigation, Flight Unlimited est très orienté "hop badaboum cascade". Quand en plus on sait qu'il peut se jouer avec un casque virtuel, inutile de vous dire que les sensations sont garanties. Prévoir un petit sac plastique et surtout un bon petit Pentium 90...

bio forge

PC CD ROM

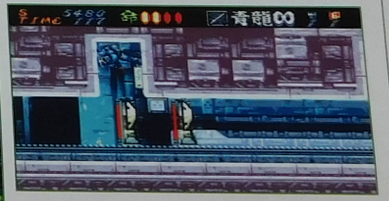




Ce jeu d'aventure vous met dans la peau d'un cyborg qui va livrer une bonne vingtaine de combats contre des créatures plus ou moins humaines. Mais ces phases d'action s'intègrent parfaitement dans une aventure SF qui vous plonge dans une ambiance fantastique. Le graphisme et les animations sont à pleurer de bonheur, ainsi que l'animation du héros qui est très, très réaliste. L'ambiance est plutôt gore, vous verrez votre personnage saigner abondamment lorsqu'il est touché, ou bien traîner la patte lorsqu'il marche. Le revers de la médaille est qu'il vous faudra posséder un DX2-66 au minimum pour profiter honorablement de la bête, si ce n'est un Pentium..

hagane

SUPER NINTENDO-HUDSON SOFT



Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas eu un jeu d'action digne de ce nom sur cette console. Hagane est donc venu remettre les pendules à l'heure, et c'est tant mieux. Avec la variété de ses niveaux, de ses graphismes, sa très bonne maniabilité et, surtout, son énorme difficulté, Hagane représente un véritable défi pour tous ceux qui s'estiment être de "bons joueurs". À ne pas rater...

TELEX

MY TAILLOR IS ISC

Si vous avez des facilités pour traduire l'anglais en français, vous avez la possibilité de contacter ISC Informatique Service. Cette association d'étudiants vous propose de réaliser des traductions des jeux et de leur manuel. Les gains sont partagés entre le traducteur et l'association. Contactez le 43-80-52-80.

LES CHINOISERIES DE L'ONCLE TOM

Alors que la Chine pirate et revend pratiquement tous les logiciels du marché, les Etats-Unis ont menacé de d'appliquer une taxe de 100 % sur les produits importés venant de ce pays. Comme les tangs ce sont des chauds de la galette aussi, ils ont répondu que puisque c'était comme ça, ils feraient pareil avec les cigarettes, l'alcool et les jeux vidéo ricains. On a appelé la maîtresse mais elle n'est pas encore arrivée..

BILL DE CLONE

Alors que les clones PC ont envahi le marché depuis belle lurette (entraînant par la même occasion la fortune d'un certain Bill Gates), Apple vient d'autoriser deux constructeurs américains à produire des copies de Mac et Power Mac. Avec un peu de chance, on commencera à avoir des Macs à des prix accessibles...

VOUS VENEZ POUR LES VACANCES ?

Si vous êtes du genre à sortir avec une cinquantaine de filles en même temps,, Vent d'Ouest annonce la sortie prochaine d'un CD ROM PC s'appelant Drago Nana. Ce soft tournant sous Windows vous permettra de hiérarchiser vos conquêtes et d'établir une véritable gestion de la gente féminine. Classieux...

T'AURAIS PAS 10,00001 BALLES ?

Après l'annonce officielle du bug découvert dans le Pentium (l'information circulait officieusement depuis quelque temps), Intel a décidé de se faire une petite cagnotte de deux milliards de francs pour couvrir les frais de remplacement des quatre millions de processeurs défectueux. Mine de rien, leurs bénéfices ont déjà baissé d'un tiers au dernier trimestre 94

LES SECRETS DE MEGA FORCE

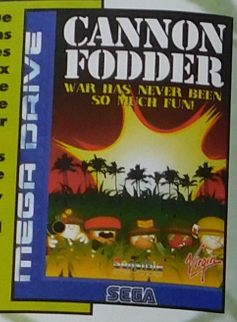
TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

Vous en aviez rêvé, Logan l'a fait : voici, en annexe de votre rubrique Trucs et Astuces, l'index des soluces publiées dans MEGAFORCE, mais aussi dans Super Power et Astuces Mania. Quoi, dans des magazines qui parlent de jeux Nultendo ? Eh oui, car souvent les éditeurs ne se fatiguent pas et se contentent d'adapter la même version d'une machine à une autre (comme Another World par exemple).

Comme tous les mois, un éditeur français parraine les astuces : cette fois c'est VIRGIN France qui vous gâte "royalement" en vous offrant des T-Shirts "Le Roi Lion", ainsi qu'un jeu Cannon Fodder sur Megadrive à Thomas Anselme.

LOGAN

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,
6, bld du Général LECLERC, 92 115 CLICHY CEDEX.



CLOCKWORK KNIGHT

CHOIX DU NIVEAU :
À l'écran-titre, faire :
GAUCHE - HAUT - DROITE - BAS - BAS - DROITE - DROITE - HAUT - R.

DERNIER BOSS :
Après la manip du choix du niveau, appuyez sur :
GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT - DROITE - DROITE - HAUT - BAS - DROITE - DROITE - HAUT - R.

999 VIES :
À l'écran-titre, appuyez sur :
HAUT - DROITE 9 fois - BAS 6 fois - GAUCHE 7 fois - Z - X - Y 3 fois - Z.

SATURN

PETE SAMPRAS TENNIS

GAME GEAR

Pour jouer au jeu "Squinky Tennis", le jeu caché, appuyez sur START au moment où apparaît l'écran rose avec le logo "CODEMASTERS" et gardez la touche enfoncée jusqu'à la disparition de cet écran. Un autre apparaîtra avec diverses inscriptions... Néanmoins, ce jeu est prévu pour être joué à deux joueurs et il vous faudra donc deux Game Gear pour y jouer...

RE Pascal (13 - Marseille) gagne un T-Shirt "Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

SONIC & KNUCKLES

MEGADRIVE

SAUVEGARDE : pour faire des sauvegardes, il faut avoir la cartouche SONIC 3. En branchant les 2 cartouches, il faut arriver à la fin du jeu. À la fin de SONIC 3, le jeu continuera comme si l'on passait à un niveau suivant en démarrant au début de SONIC AND KNUCKLES. Vous serez alors en train de jouer sur votre sauvegarde. Pour reprendre une partie plus tard, il suffit de rebrancher les 2 cartouches et de choisir sa sauvegarde.

Julien Bazzali (83 - La Seyne/Mer) gagne un T-Shirt "Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

DÉFI : les Tri-Sega Zorgs lancent un défi ; ils nous (vous, fidèles lecteurs à qui je m'associe) ont trouvé un peu faiblards sur le combiné Sonic + Sonic & Knuckles. Voici donc leur record actuel sur les niveaux bonus. Montrons-leur que nous, les Segamaniacs, pouvons faire bien mieux. J'attends vos codes avec impatience. Niveau 6436 : 3629 4034 4272

Pour les féliciter de leur pugnacité, ils gagnent un T-Shirt "Le Roi Lion" chacun, offert par VIRGIN.

DOUBLE DRAGON 5

MEGADRIVE

À l'écran-titre, appuyez avec la manette 1 pour avoir :
+ 2 points de réserve : HAUT - C - B - A - BAS - A - B - C - GAUCHE - C - B - A - DROITE - A - B - C.
+ 3 points de réserve : BAS - DROITE - A - C - HAUT - GAUCHE - A.
+ 4 points de réserve : DROITE - A - BAS - A - C - A - GAUCHE - B - HAUT - BAS.
9 Continues : A - GAUCHE - GAUCHE - BAS - A - A - GAUCHE - GAUCHE - BAS - A.
Enlève les projections : B - A - BAS - GAUCHE - HAUT - C.
Enlève les évanouissements : GAUCHE - A - BAS - BAS - A - DROITE.

STREETS OF RAGE 3

MEGADRIVE

COUPS SPÉCIAUX :
Ces supers coups sont assez puissants et en plus ne réduisent pas l'énergie : avec une manette 6 boutons :

BLAZE :
– Flying Double : X - DROITE - HAUT.
– Sliding Double : X - BAS - DROITE - HAUT.

AXEL :
– Grand Hook : X - BAS - DROITE.
– Hurricane : X - GAUCHE - BAS - DROITE.

SKATE :
– Rolling Butt : X - DROITE - HAUT.
– Rolling Thunder : X - HAUT - DROITE - GAUCHE.

ZAN :
– M. Booster : X - GAUCHE - HAUT.
– H. Booster : X - HAUT - GAUCHE - DROITE.

CONTRE-PROJECTION :
– Lorsqu'un adversaire vous immobilise par derrière, appuyez sur

ARRIERE - Z - Z.
– Pour atterrir sur ses pieds après une projection, maintenez C enfoncé et appuyez sur HAUT dès le début de la projection.

Fabian Cordier (Belgique) gagne un T-Shirt "Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

SOLEIL

MEGADRIVE

COMBINAISONS D'ANIMAUX
Dinosaure + Guépard = renforce pouvoirs.
Lion + Pingouin = maximum gel magie.
Papillon + Ecureuil = c'est un secret.
Autruche + Guépard = triple vitesse de marche et de saut.
Autruche + Chien = renforce le toucher.
Autruche + Lion = renforce la flamme.
Autruche + Pingouin = renforce gel par magie.
Autruche + Dragon = triple vitesse du lancer.
Autruche + Ecureuil = continue à rebondir.
Autruche + Papillon = continue à opérer.
Autruche + Oiseau = renforce plaquage épée.
Oiseau + Pingouin = diminue force ennemis.
Oiseau + Lion = diminue force ennemis.

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

ROCK 'N' ROLL RACING

MEGADRIVE

– POUR COMMENCER AVEC 999 000$:
En mode Vétéran : 989Y C02V WS6M.
En mode Warrior : J89! C02V WS6M.

– SUPER CODE :
Voici un code qui vous mènera directement au dernier niveau, en division A, avec la voiture la plus puissante, tous les équipements et en mode "Warrior". CB48 OLG9 5TJ!

VOICI LES CODES DU MODE VÉTÉRAN AVEC TARQUINN...
CHEM VI - Division B : NGMW RSFV WS6M.
CHEM VI - Division A : DB!W THCV WS6M.
DRAKONIS - Division B : PZHW HLF3 HS6M.
DRAKONIS - Division A : KCRW SGC3 RSPM.
BOGMIRE - Division B : QZRW GZFB RSPM.
BOGMIRE - Division A : CN2W 74CF 856M.
NEW MOJAVE - Division B : QLRW 9ZFP 8SPM.
NEW MOJAVE - Division A : QS!W 88CP 8TPW.
N.H.O. - Division B : BTRV RGDY 8TPW.
N.H.O. - Division A : PG!W 84BV 6TPP.

Thomas Anselme (59 - Lomme) gagne un jeu CANNON FODDER sur Mégadrive offert par VIRGIN.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

OLDIES BUT GOODIES

CASTLEVANIA : New Generation

Stage 2

Stage 3

Stage 4

Stage 5

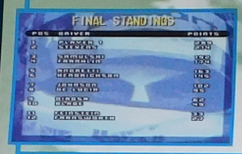
Stage 6

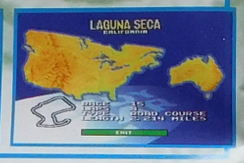
MEGADRIVE

NEWMAN HAAS INDYCAR FEATURING NIGEL MANSELL

MEGADRIVE

Phoenix :	CQCLBLDBHB2CBBLB2FBVB6JBB6
Long Beach :	D2C6B2HBTCLFBBQCVHB6C2JCS2
Milwaukee :	F2FQCBKB.C2GLBZDLKWNFGJDKL
Detroit :	HDGGCVMV9DVJBCBFLPWPGJJFXG
Portland :	JSHQDBPCGFLKBCGGLSW3HJJGYV
Cleveland :	K2KGDLRCMGBLBCQHBXDFJJJHKL
Toronto :	MGMGD2TWTG6MLC2JB0DTJLJJZL
Brooklyn :	NVNGFBWWZHLN2DBJ25D9KGJK5V
Lexington :	P4PGFVYW4H6QLDVKB7YTLBJL.6
Loudon :	RJRGGB.W9JQRVDZK3BY5L6JM32
Vancouver :	SVR6GV1XKKLS2FBLCFGLM6JNYV
Elkhart Lake :	T6TZHB3DQK6V2FGMCJGZNQJPNL
Nazareth :	VVWLHL5XWLQXVFQM3MHGPZJQXQ
Laguna Seca :	W4W6H26X1MBZVF2N3RHXQQJR9Z
Ecran de fin :	XDZQJ29D9MD.2GGQMYJBRQJSDQ





FIFA SOCCER

GAME GEAR

CODES SECRETS :
Tapez les codes suivants à l'écran "Reprise". Pour les désactiver, tapez-les une seconde fois :
- Murs invisibles : plus de touches, 6 mètres ou corners : 1NV1S.
- Balle folle : CR*ZY.
- Joueurs aveugles : MYOPIC.
- Joueurs parfaits (90% en moyenne) : B*RY.FC.

CODES DE FINALES DE TOURNOIS :
- EA Sports vs Allemagne : *S96XFVDQHØWZY649D9RG3*CW.4- - - - -
- France vs Italie : 7CØPNCSNXXYRGWYHWVPRBVFSWD.- - - - -
- Qatar vs Colombie : 9XXPJ2RDCØWTZTQH9DMRGX4FBN# - - - - -

CHAMPIONNAT DU MONDE : 1ER FRANCE AVEC 29 POINTS D'AVANCE :
- France vs Allemagne : sDBK1NY#W3NØ7HJZSØP#WVNZB1D - - - - - -

Julien Desquenne (62 - Boulogne / Mer) gagne un T-Shirt "Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

CODES ACTION REPLAY

MEGADRIVE

BALL Z	FF30D 900xx	XX= 00 à 10 : choix du perso, J1.
BOOGERMAN	FF022 E0002	Vies infinies.
	FF1A3 F0002	Invincible.
	FF023 20010	Balayette illimitée.
	FF023 C0020	Crottes de nez illimitées.
	FF023 E0020	Pets illimités.
	FF024 10001	Piment illimité.
BUBSY 2	FF043 50019	Ballzooka illimité.
CANNON FODDER	FF1D7 900FF	Recrues infinies.
CLAYFIGHTER	FF41C 20068	Energie infinie, 2 codes.
	FF41C 30068	Energie infinie, 2 codes.
MIGHTY MAX	FF00F A0005	Vies infinies.
MISTER NUTZ	FFE11 4007A	Energie infinie.
RISTAR	FFE57 80004	Vies infinies.
SHAQ FU	FFFC0 100FF	Version sanglante.
STARGATE	FFFC7 90005	Vies infinies.
TRUE LIES	FFFB9 D0005	Vies infinies.

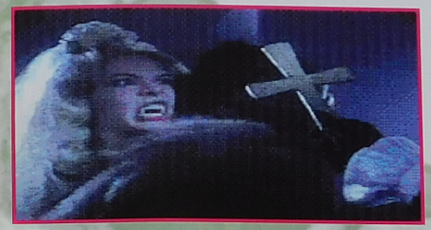
DRACULA UNLEASHED

MEGA-CD

Suite et fin de la soluce faite par Benjamin Oualid et qui lui a valu de gagner un jeu le mois dernier :

TROISIEME JOUR

7h50 : allez à Harker's Home : avec le JOURNAL de J.H. en main.
8h25 : allez à Newstand : lisez les coupures de presse.
8h40 : allez chez Anisette, vous constaterez que Juliet va de plus en plus mal...
11h00 : allez au Cimetière (après 10h et surtout avant 11h).
11h50 : allez à l'Asylum : avec la matraque en main et sauvez le Professeur Van Helsing d'une mort certaine.
12h25 : allez chez vous (Home) : lisez le télégramme et récupérez le MOUCHOIR.
14h40 : allez chez les Holmwood.
15h30 : allez faire un tour au Saucy Jack avec le MANUSCRIT en main.
16h40 : allez à l'Université avec le MANUSCRIT en main.
17h00 : allez au Hades Club avec le MOUCHOIR en main.
18h10 : allez au Télégraphe avec le MOT de "Father Janos" en main.
18h30 : allez au Bookstore.

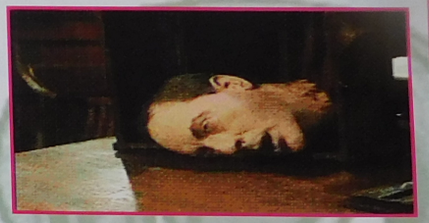


20h55 : allez à Harker's Home avec le MANUSCRIT en main (obligatoirement après 18h).
21h10 : allez chez Anisette et dormez, de toutes façons, vous ne pourrez pas empêcher le meurtre de Juliet. Retour à la maison pour vous rafraîchir les idées.

QUATRIEME JOUR

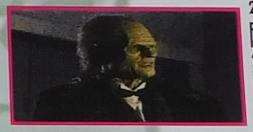
7h45 : allez à Harker's Home et récupérez la CROIX que Mena a fait bénir pour vous.
8h35 : allez à Harker's Office : vous apprenez que l'Asylum est en feu. Van Helsing vous demande de récupérer un MAILLET et un PIEU.
9h30 : allez à l'Asylum : récupérez un MAILLET et un PIEU.
10h25 : allez à Newstand : lisez les coupures de presse.
11h10 : allez au Hades Club.
11h40 : allez chez vous (Home) : lisez les télégrammes et récupérez le TUBE pour dictaphone. Mais où est-ce que vous avez vu un dictaphone ?
13h15 : allez au Cimetière assistez à l'enterrement de Juliet (obligatoirement entre midi et 13h15).
13h50 : allez chez Anisette, où vous planifiez de "pieutifier" la pauvre Juliet ce soir.
14h50 : allez chez les Holmwood : vous retiendrez les paroles de Regina : "La Vie après la Vie". Il est important d'y aller maintenant et non pas après 21h comme peut vous l'indiquer un message trouvé au Saucy Jack (de toute façon, si vous suivez la soluce, vous n'aurez pas de message, mais bon, comme dirait Tonton David, "chacun son chemin" !).
15h35 : allez au Hades Club et découvrez avec stupeur un passage secret.
16h25 : allez vous en jeter un au Saucy Jack : récupérez une SERVIETTE avec des croix dessinées partout par Devlin Goldache. À quoi ça sert ?

Réponse à la fin du jeu !
17h00 : allez à Harker's Office avec le TUBE en main et écoutez les propos démoniaques de Renfield.

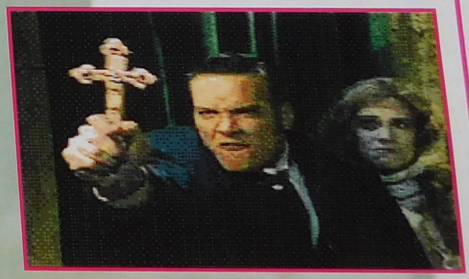


18h05 : allez à l'Université et constatez que Briarcliffe n'a pas vraiment la tête sur les épaules...

19h20 : allez au Cimetière (obligatoirement entre 17h et 20h) et munissez-vous du MAILLET et du PIEU pour "pieutifier" Juliet.
19h55 : allez chez Anisette : Anisette a été mordue elle aussi.
20h15 : allez chez vous (Home) et lisez le dernier Télégramme de Father Janos, mais ne dormez pas.
21h00 : allez à Harker's Home : Mina (elle est beaucoup moins bien que Winona Rider) est toujours liée d'une certaine façon à Dracula, mais elle n'arrive pas à l'identifier.



21h45 : allez chez Anisette : première rencontre réelle avec le Comte.
22h30 : allez à Harker's Home : le vieux chasseur de vampires qu'est Van Helsing est bien mal en point, mais il vous révèle l'identité secrète de Dracula (non, je ne vous dirai pas qui c'est !!).
23h05 : allez chez les Holmwood : Regina, tu n'es que poussière...
24h05 : allez chez Anisette : elle a disparu...
24h30 : allez au Hades Club, forcément après Minuit (l'heure du crime) avec la CROIX en main. Ca y est, c'est le dénouement : vous découvrirez enfin l'identité secrète de Dracula et comprendrez aussi les dessins sur la SERVIETTE. Rendez-vous dans dix ans pour le retour de Dracula, car il reviendra, c'est sûr !!



LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

MEGADRIVE

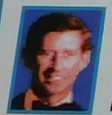
PERSOS CACHÉS : allez à l'écran "Enter Your Initials" : placez-vous sur la lettre indiquée et appuyez sur les boutons marqués entre parenthèses : gardez START enfoncé :

BRUTAH

Adrock (Beastie Boys) :	A (n'importe quel bouton) - D (C + START) - R (B + START).
Air Dog :	A (C + START) - I (n'importe quel bouton) - R (B + START).
Benny (Mascotte Bull) :	B (B + START) - N (n'importe quel bouton) - Y (C + START).
Bill Clinton :	C (A + START)- I (n'importe quel bouton) - C (B + START).
Brutah :	L (A + START) - G (B + START) - N (n'importe quel bouton).
Carlton :	J (C + START) - M (C + START) - C (B + START).
Carol Blazekowski :	B (C + START) - L (n'importe quel bouton) - Z (C + START).
Chow-Chow :	A (n'importe quel bouton) - M (A + START) - X (C + START).
Crunch (Mascotte Wolf) :	C (A + START)- R (B + START)- N (n'importe quel bouton).
Divita :	S (A + START) - A (C + START) - L (n'importe quel bouton).
Facime :	X (B + START) - Y (B + START) - Z (A + START).
Falcus :	J (A + START) - F (n'importe quel bouton) - Espace (C + START).
Frank Thomas :	S (B + START) - O (n'importe quel bouton) - X (A + START).
Gorilla (Mascotte Gorilla) :	G (n'importe quel bouton) - O (B + START) - R (B + START).
Goskie :	T (B + START) - W (n'importe quel bouton) - G (A + START).
Heavy D :	H (A + START) - V (n'importe quel bouton) - Y (B + START).
Hill :	N (A + START) - D (B + START) - H (A + START).
Hillary Clinton :	H (n'importe quel bouton) - C (B + START) - Espace (n'importe quel bouton).
Hugo (Mascotte Hornet) :	H (n'importe quel bouton) - G (C + START) - O (A + START).
Jazzy Jeff :	J (C + START) - A - (A + START) - Z (A + START).
Kabuki :	D (n'importe quel bouton) - A (B + START) - N (A + START).
Kid Silk :	K (n'importe quel bouton) - S (B + START) - K (C + START).
Kirby :	C (B + START) - K (n'importe quel bouton) - Espace (C + START).
Larry Bird :	B (A + START) - R (C + START) - D (A + START).
Liptak :	S (n'importe quel bouton) - L (B + START) - Espace (B + START).
MCA (Beastie Boys) :	M (B + START) - C (B + START) - A (n'importe quel bouton).
Mike D (Beastie Boys) :	M (C + START)- K (n'importe quel bouton) - D (C + START).
Moon :	J (n'importe quel bouton) - A (A + START) - Y (B + START).
Moosekat :	M (B + START) - P (C + START) - F (n'importe quel bouton).
Muskett :	M (B + START) - C (B + START) - M (C + START).
Prince Charles :	R (B + START) - O (A + START) - Y (n'importe quel bouton).
Randall Cunningham :	P (n'importe quel bouton) - H (A + START) - I (C + START).
Revitt :	R (n'importe quel bouton) - J (A + START) - R (C + START).
Scooter Pie :	H (A + START) - T (n'importe quel bouton) - P (C + START).
Snake :	G (A + START) - O - (C + START) - F (B + START).
Turmell :	M (A + START) - J (n'importe quel bouton) - T (A + START).
Weasel :	R (B + START) - A (A + START) - C (n'importe quel bouton).
Will "Fresh Prince" Smith :	W (C + START) - I (B + START) - L (n'importe---- quel bouton)

HILL

HILARY CLINTON



CHARLES

MOOSEKAT

ECCO 2

CODES DE NIVEAU EN HARD :

Crystal Springs :	WPHSAAFB.
Fault Zone :	ECWLDJZA.
Two Tides :	KVBZDBZA.
Sky Way :	GPDQTKDB.
Sky Tides :	SFBZWLDB.
Tube of Medusa :	YQCLPKYA.
Aqua Tubeway :	KFBNLJYA.
Sky Lands :	SPKWZFEB.
Fin to Feather :	OXHNVZWA.
Eagle's Bay :	EMNUNMDB.
Asterite's Cave :	KNDNQVXA.
Maze of Stone :	EYJKWHXA.
Four Islands :	IGZZMHCB.
Sea of Darkness :	MEFLCUWA.
Vents of Medusa :	YCPGYFYA.
Gateway :	WVKLHAEB.
Moray Abyss :	GHNKRYWA.
The Eye :	ACXFDTTE.
Big Water :	EOUOSEJA.
Deep Ridge :	EPKGKJRD.
The Hungry Ones :	KBXNSSME.
Secret Cave :	WFYONJSE.
Lunar Bay :	EQTUOJSE.
Black Clouds :	CBZUIFNE.
Gravitor Box :	WTBQTVLE.
Globe Holder :	CLOTLZLE.
New Machine :	QPPYBUKA.
Vortex Queen :	KAWALSDA.
Epilogue :	QXXNLKDA.
Fish City :	KEGVUHCA.
City of Forever :	UNHNPYHA.
Code Secret :	MZXRZOAA.

Mary-Anna Yamasaka (94 - Cachan) gagne un T-Shirt "Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

MEGADRI

NHL 95

Si vous voulez créer un joueur valant 99 sur 100, voici comment répartir vos points...

MEGADRI

Speed : 85.
Agility : 85.
Endurance : 85.
Offensive Awareness : 83.
Defensive Awareness : 83.
Stickhandling : 80.
Shot Power : 85.
Shot Accuracy : 85.
Pass Accuracy : 80.
Aggression : 45.
Checking : 50.
Weight (attaquant F) : 188 LB.
Weight (Défenseur D) : 204 LB.

Nicolas Salic (56 - Plouay) gagne un T-Shirt " Le Roi Lion" offert par VIRGIN.

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ Je commande le Hors-Série SONIC
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE Pro ACTION REPLAY

MEGADRIVE*, GAME GEAR, MASTER SYSTEM

*Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX
Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français et inversement.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE 3615 MEGA FORCE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
6 Bd du Général Leclerc ● 92115 CLICHY Cedex

OUI ! je veux recevoir :
❒ PRO ACTION REPLAY pour MEGADRIVE au prix de 390 FF (+ 30 FF*)
❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
❒ PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
❒ PRO CDX pour MEGA CD au prix de 379FF (+ 30 FF*)

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... C.P. : .....
Age : .....

Je joins un chèque de ..... à l'ordre de MEGA FORCE

Délai d'expédition : 3 semaines

SOYEZ SÛRS DE FINIR VOTRE JEU PRÉFÉRÉ !

Vous avez un jeu, vous l'adorez mais vous trépignez car ne savez pas comment le terminer. Vous cherchez LES PLANS COMPLETS, les astuces, les codes Action Replay ou les bidules mais vous ne savez pas dans quel numéro et dans quel magazine ils ont été publiés. L'Index des Solutions est là pour combler ce vide. Zyeutez le nom du jeu, matez le numéro et le nom du magazine et, comme un bonheur n'arrive jamais seul, vous pouvez commander des anciens numéros de Super Power, de MegaForce (40 F) ou d'Astuces Mania (30 F). Cool, hein ? Mais attention, ne vous trompez pas de commande, remplissez bien celui qui correspond au magazine que vous désirez commander.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS !

SUPER POWER

SN = SUPER NINTENDO – NES = NINTENDO, NES – GB = GAME BOY

NOM DU JEU	MACHINE(S)	NUMÉRO
Actraiser	SN	SP 10
Addam's Family	SN	SP 3
Addam's Family 2	SN	SP 12
Alien 3	SN	SP 13 + 14
Another World	SN/MD	SP 7
Battle of Olympus	NES/GB	SP 11
Castlevania IV	SN	SP 4
Donkey Kong Country	SN	SP 28
Dragon Ball Z 2	SN	SP 22
Equinox	SN	SP 21 + 22
F1 Pole Position	SN	SP 16
Fatal Fury 2	SN	SP 26
Final Fantasy III	SN	SP 27 à 31
Jurassic Park	SN	SP 13
Lemmings	SN/MD	SP 11 + 12
MacDonald Land	NES	SP 9
Maniac Mansion	NES	SP 5
Megaman 3	NES	SP 4
Metal Gear	NES	SP 7
Mortal Kombat II	SN	SP 24
Mortal Kombat II	GB	SP 26
Mr Nutz	SN/MD	SP 19 + 20
Prince Of Persia	SN/MD	SP 9
Rescue Rangers : Chip 'N' Dale	NES	SP 3
Rock 'N' Roll Racing	SN/MD	SP 26
Seventh Saga	SN	SP 26
Simpson's : Escape Camp Deadly	GB	SP 2
Skyblazer	SN	SP 23 + 24
Snake's Revenge	NES	SP 1
Star Wars	GB	SP 4
Street Fighter II	SN	SP 1
Super Mario 3	NES	SP 2
Super Mario All-Stars	SN	SP 18 + 19
Super Mario Land	GB	SP 15
Super Mario World	SN	SP 1
Super Street Fighter II	SN	SP 26
Tiny Toon Adventures	NES	SP 8
Zelda 3 : A Link to the Past	SN	SP 5 + 6

ASTUCES Mania

SN= SUPER NINTENDO – NES= NINTENDO NES – GB= GAME BOY – MD= MEGADRIVE
MS= MASTER SYSTEM – GG= GAME GEAR – MCD= MEGA-CD

NOM DU JEU	MACHINE(S)	NUMÉRO
Adventures of Batman & Robin	SN	AM 7
Aladdin	MD	AM 2
Aladdin	MS/GG	AM 4
Asterix	GB	AM 1
Boogerman	MD	AM 8
Bubba 'N' Stix	MD	AM 7
Chuck Rock 2	MS/GG	AM 3
Cool Spot	MD/SN/MS/GG	AM 2
Daffy Duck in Hollywood	MS	AM 7
Darkwing Duck	GB	AM 3
Deep Duck Trouble starring Donald	MS	AM 5
Donkey Kong	GB	AM 8
Donkey Kong Country	SN	AM 8
Dragon Ball Z	MD	AM 4
Dragon Ball Z 2	SN	AM 4
Dragon Ball Z 3	SN	AM 7
Duck Tales 2	NES/GB	AM 2
Dune	MCD	AM 6
Dune II	MD	AM 4
Earthworm Jim	MD/SN	AM 8
Empire Strikes Back	GB/NES	AM 1
Fantastic Dizzy	MD/MS/NES	AM 5
Flashback	MD/SN	AM 3
Flink	MD/MCD	AM 8
Gods	MD/SN	AM 5
Goof Troop	SN	AM 3
Hook	MD/MCD/SN	AM 2
Jurassic Park	MD	AM 1
Jurassic Park	NES/GB	AM 3
Jurassic Park	GG	AM 5
Jurassic Park	SN	AM 7
Livre de la Jungle	MS/GG	AM 2
Livre de la Jungle	MD	AM 6
Lost Vikings	MD/SN	AM 3
Megaman 3	GB	AM 6
Megaman X	SN	AM 6
Mickey Mania	MD/MCD/SN	AM 7
Micro Machines	MS/GG	AM 6
Mortal Kombat	MD/SN/GG/GB/MS	AM 1
Mortal Kombat II	MD/SN	AM 6
Mortal Kombat II	MS/GG/GB	AM 7
Mystic Quest	GB	AM 4
Night Trap	MCD	AM 5
Road Avenger	MCD	AM 2
Robocop VS Terminator	MD	AM 3
Roi Lion	MD/MS/GG/SN	AM 8
Schtroumpfs	SN/MD	AM 4
Schtroumpfs	NES/GB	AM 5
Shinobi 3	MD	AM 2
Solstice	NES	AM 1
Speedy Gonzales	GB	AM 3
Star Wars	MS/NES/GG/GB	AM 1
Street Fighter II/II'/Turbo	MD/SN	AM 1
Street Racer	SN	AM 8
Stunt Race FX	SN	AM 6
Super Empire Strikes Back	SN	AM 5
Super Street Fighter II	MD/SN	AM 6
Urban Strike	MD	AM 6
Virtua Racing	MD	AM 6
Young Merlin	SN	AM 5
Zelda : Link's Awakening	GB	AM 2
Zero Tolerance	MD	AM 7
Zombies	MD/SN	AM 4

MEGA force

MD= MEGADRIVE – MS= MASTER SYSTEM – GG= GAME GEAR – MCD= MEGA-CD

NOM DU JEU	MACHINE(S)	NUMÉRO
Aladdin	MD	MF 25
Alex Kidd in Miracle World	MS	MF 2
Alex Kidd in Shinobi World	MS	MF 1
Alien 3	MD	MF 14
Alisia Dragoon	MD	MF 9
Asterix	MS	MF 6
Ax-Battler	GG	MF 8
Bart Simpson VS S. Mutants	MD/MS/NES	MF 13
Batman	MD	MF 10
Batman Returns	GG	MF 14
Castlevania New Generation	MD	MF 29
Chuck Rock	MS	MF 11
Decap Attack	MD	MF 4
Defender of Oasis	GG	MF 17
Donald Duck	MS	MF 5
Dracula Unleashed	MCD	MF 37 + 38
Dune II	MD	MF 32
E-Swat	MD	MF 4
Ecco The Dolphin	MD/MCD/GG/MS	MF 17 + 18
Eternal Champions	MD	MF 32
Fantasia	MD	MF 3
Fire & Forget 2	MS	MF 1
Flashback	MD	MF 20
Galahad	MD	MF 15 + 16
Ghouls 'N' Ghosts	MD	MF 2
Golden Axe Warrior	MS	MF 2
Greendog	MD	MF 12
Gunstar Heroes	MD	MF 24
Immortal	MD	MF 5
Indiana Jones Last Crusade	MS	MF 1
James Pond 2	MD	MF 6 + 7
Jungle Strike	MD	MF 23
Jurassic Park	MCD	MF 32
Kenseiden	MS	MF 7
Kid Chameleon	MD	MF 8
Landstalker	MD	MF 27 + 28
MacDonald Global Gladiators	MD	MF 22 + 23
Master of Darkness	MS	MF 15
Mickey Mouse/Castle of Illusion	MD	MF 1
Mortal Kombat II	MD	MF 31
Mortal Kombat II	MS/GG	MF 32
Mystic Defender	MD	MF 3
Ninja Gaiden	GG	MF 6
Ninja Gaiden	MS	MF 9
Phantasy Star	MS	MF 5
Phantasy Star 2	MD	MF 4
Phantasy Star 3	MD	MF 11
Prince Of Persia	MS	MF 12
Psycho Fox	MS	MF 3 + 4
Shadow Dancer	MD	MF 7
Shadow Of The Beast	MS	MF 10
Shadow Of The Beast 2	MD	MF 15
Shining In The Darkness	MD	MF 19
Shinobi	MD	MF 1
Shinobi	MS	MF 5
Shinobi	GG	MF 4 + 5
Shinobi 2	GG	MF 13
Sonic	MD	MF 2 ou MF HS Sonic
Sonic 2	MS	MF 18
Sonic 2	MD	MF 16 ou MF HS Sonic
Sonic 2	MS/GG	MF HS Sonic
Sonic 3	MD	MF HS Sonic
Sonic CD	MCD	MF HS Sonic
Sonic Chaos	MS	MF HS Sonic
Sonic Spinball	MD	MF HS Sonic
Spiderman	MS	MF 3
Strider	MS	MF 8
Sub-Terrania	MD	MF 30 + 31
Super Street Fighter II	MD	MF 32
Taxmania	MD	MF 10
The Terminator	MD	MF 11
Tiny Toon	MD	MF 21 + 22
Toki	MD	MF 9
Wonderboy 2	MS	MF 4
Wonderboy 3 : Dragon's Trap	MS	MF 1
Wonderboy 5 : Monster World	MD	MF 7
Yumani Mystery Mansion	MCD	MF 32

BON DE COMMANDE

à retourner à SUPER POWER - SOLUCES -
6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cédex

☐ Je commande des anciens numéros de SUPER POWER (N°1 épuisé) au prix de 40 FF l'unité, port compris (50 F pour l'étranger).

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

..... CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

TÉL. : ..... AGE : .....

N° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de SUPER POWER

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE - SOLUCES -
6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cédex

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (N°s 1 et 2 épuisés) au prix de 40 FF l'unité, port compris (50 F pour l'étranger).

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

..... CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

TÉL. : ..... AGE : .....

N° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MEGA FORCE

BON DE COMMANDE

à retourner à ASTUCES MANIA - SOLUCES -
6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cédex

☐ Je commande des anciens numéros d'ASTUCES MANIA au prix de 30 FF l'unité, port compris (40 F pour l'étranger).

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

..... CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

TÉL. : ..... AGE : .....

N° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre d'ASTUCES MANIA

PETITES ANNONCES

PA • MEGADRIVE • PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

★ GAME GEAR ★

CONTACT

Département 26
Ch. correspondants pour éch. jx GG Sega et MD + éch. jx MSX K7 et cartouches. Mr CROUZET Richard, Quartier Lafarge, 38120 CHABEUIL DROME, réponse assurée rite.

Département 73
Ech. Global Gladiators ou Columns contre Road Rash 1 ou 2 ou Sonic Spinball ou Sonic Drift ou des autres jx. Tél. à Vincent au 79 85 45 94.

VENTE

Département 59
Vds 4 jx Shinobi : 150F, Ninja Gelden : 150F, Batman Returns : 150F, Smatch TV : 150F. Tél. à Frédéric au 57 80 08 63 ou laisser message répondeur ou écrire à PINQUET Frédéric, 346 Rue Timont, 59083 RAIMBEAUCOURT.

Vds GG + loupe +12 jx (MK, MK2, FIFA, T2...) prix : 1500F, poss. vente séparée. Tél. à Damien au 87 36 81 02.

Département 76
Vds GG avec 90 jeux dont MK2, Sonic 2, Cosmic Space Head, NBA Jam, Cool Spot, TBE, prix de 1100F à 200F, 300F le GG. Tél. à Cyrille à 18H30 au 35 31 78 11.

Département 77
Vds GG + adapt. sect. + battery pack + 15 jx : 2000F. Poss. vente détail. Tél. le soir à Bruno au 64 34 05 05.

Département 78
Vds GG + 6 jx (Sonic 2, Shinobi, F1, Fantasy Zone, Mickey, Columns) : 700F. Vds jx sur Mega 2 jx (F1 + World Series, Baseball + adapt.) : 150F. Tél. à Olivier : 30 91 81 00.

Département 80
Vds sur GG MK2 : 200F. Tél. au 22 78 90 50 ou écrire à BEGA Jérémie, 6 rue Anatole France, 80500 MONTDIDIER.

Département 92
Vds GG + 3 jeux (Columns, Sonic 2, Out Run) + adapt. prix : 700F. Si vous êtes intéressé, tél. au 46 02 84 86.

Département 93
Vds GG (bon état avec boîte d'origine) + 6 jx (Aladdin, Sonic 1 & 2, Taz Mania, Castel of illusion, Donald Duck) + Master Gear + 1 jeu Master System Enduro Racer + adpetateur, loupe, valeur réelle : 3000F, vendu : 1500F. Tél. au 43 09 69 50 à partir de 18H.

Département 94
Vds GG + 13 jx MK, Batman Returns, Ecco, Mickey 2, Alien 3, Shinobi 2, Tazmania : 1400F à débattre ou éch. contre 3DX ou contre jx MD Jungle Strike. Tél. à Cédric au 45 94 89 29.

Département 95
Vds jx GG Cool Spot, Desert Strike, James Pond 2 : 125F l'un, Popils, Dragon Crystal, Alien 3 : 100F l'un, Ecco 2, Dragon, Schtroumpfs : 190F l'un. Demander Georges ap. 18H au 34 13 86 41.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 90
Vds MS complète avec 2 man. + 18 jx le tout : 1500F ou pos. jx vendus séparément (Sonic 1 & 2, Monaco GP2, Donald Duck...) prix à débattre. Tél. ap. 18H : 84 91 85 07.

Département 94
Vends MS + 13 Jeux : 1000F à débattre. Contacter Steeve au 43 24 43 10 ou jeu séparément 80F l'unité (Wimbledon, California Games, Spiderman...).

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 38
Achète Mega-CD2 + 1 jeu avec ou sans (Sonic CD, Final Fight) à voir, prix : 750F à 900F max. et vends sur MD G-Loc Air Battle : 150F, Aladdin : 150F, Jurassic Park : 130F, FIFA : 150F, Sonic 2 : 130F ou 600F les 5. Contacter Jérémy le soir au 76 64 05 89.

CONTACT

Département 01
Echange jeux Mega CD et MD. Contacter David CINY, 89 Avenue Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU, téléphoner aux heures de repas au 74 46 85 68.

Département 13
Ech. jx Mega-CD MK, Flink, Dune, Tomcat Alley... et jx Saturn (Gale Racer, Clockwork Knight...) Ecrire à Philippe ROMAN, 138 Chemin du moulin, 13140 MIRAMAS, tél. : 90 58 38 95.

Département 27
Ech. Silpheed sur Mega CD contre Night Trap sur Mega CD. Tél. à Nicolas après 20H au 32 32 34 52.

VENTE

Département 44
Vds Mega CD + Thunderhawk, Final Fight, Ground Zero Texas et Road Avenger : 1900F à déb. Tél. : 40 35 39 70 ou écrire à GUILLOT Sylvain, 6 Quai Malakoff, 44000 NANTES.

Département 75
Vds Mega CD + Road Avenger + Tomcat Alley + MD + 2 man. + Adapt. Megakey + 9 jx (Virtua Racing, Urban Strike, Aladdin, SF2, Monaco GP2, F2E2 Interceptor, Sonic 1 & 2, Mickey) prix : 2500F. Tél. à Michael au 46 34 02 47.

Département 78
Vds Ecco, Sylpheed, MK, Night Trap, Thunder Hawk : 250F DCE ou poss. éch. Tél. ap. 18H le 30 88 10 97 ou écrire à BASTID Emmanuel, 60 Rue d'Epernon, 78350 HOUDAN.

Département 84
Vds Mega CD + Thunder Hawk, Sonic, Road Avenger : 1300F et MD + 2 man., Formula One, Flashback, Sonic, Quackshot, Shadow Dancer, Populous : 900F, prix à déb. Tél. à Christophe au 90 07 56 08 pour dépz. 84, 04 et 13.

Département 91
Vds Mega CD2 + MD + pistolet menacer + 1 man. + adap. jx jap. + jx 4 CD + 7 pistolets TBE, vente séparée possible. Vds aussi 3 jx MD. Tél. à Jacques au 64 58 99 94.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 06
Achète Jeux Video MD. Téléphoner au 93 80 82 09.

Département 29
Achète Landstalker sur MD : 200F. Téléphoner à Mathieu après 19H au 98 21 12 92.

Département 33
Ach. Herzog Zwei + codes si possible : 200F. Ecrire à Walter BIZEAUD, 15 Rue du 8 Mai 1945, 33150 LENON, tél. : 56 40 03 11.

Département 41
Achète Landstalker ou Shining Force 2 entre 150F et 250F. Tél. à Julien après 17H15 au 54 72 60 54.

Département 67
Achète sur MD Pacmania et Space Invaders. Faire offre à 41 50 26 85 ou le week-end au 49 93 26 85. Ecrire à FOURMAUX Bruno, 184 rue Guy Lussac, SAUMUR.

Département 68
Achète nouveautés sur MD (uniquement pour console française avec boîte et notice. Ecrire à Mr LITZLER Didier, 1 Rue de Bretagne, 68390 BALDERSHEIM.

Département 95
Ach. jx MD, NEC, SFC tous accessoires NEC Super CDROM 2, jx : 100F max., CD BGM, tts japanim TV, OAV... Ach. Lynx, jx, Anime Land, Tsunami... Tél. à Mohand ap. 15H au 30 32 12 69 ou écrire à CHAALAL Samir, 71 rue Chevée, 95800 CERGY.

CONTACT

Département 10
Echange sur MD Pete Sampras, FIFA 95, Tiny Toons 2, MK, Sonic 2, Coolspot, NHL 94 contre Rugby 95, Mega Bomberman, NBA Jam TE, Jordan Adventure, Soleil. Téléphoner au 25 80 80 89 après 19H à Vincent.

Département 22
Echange sur MD Turtles, Hyperstone contre Streets Of Rage 2 et NBA Jam contre Pete Sampras ou Ren & Stimpy. Contacter Arnaud après 18H au 96 89 63 36 ou écrire à BOURDONNAY Arnaud, Kerdellec, Tregoman en Glom, 29110 ROSTRENEN.

Département 25
Echange ou Vends Aladdin, Cool Spot l'un contre Landstalker, Robocop vs Terminator, Ecco ou les 2 contre Power Drive, VR, DB2, MK2, Rock'n Roll Racing, Micro Machines 2. Téléphoner au 81 96 51 26 après 17H ou écrire à AUBRY Benjamin, 21 rue de Montbeliard, 25190 ST HIPPOLYTE.

Département 37
Echange Fatal Fury, Eternal Champions, Landstalker, DBZ, MK2... contre WWF, Royal Rumble, Virtua Racing, Urban Strike ou faire autres propositions. Appeler Cédric après 18H au 47 53 90 94.

Département 38
Vends ou échange sur MD, Mega CD, 32X (20 titres) Doom, Tomcat Alley, Streets of Rage 3, FIFA Soccer, Landstalker, Hockey, Boxing... Téléphoner à toutes heures à Yvan au 74 54 50 15.

Vends ou échange sur MD, Mega CD et 32X Urban Strike, Jurassic CD, VR Deluxe 32X... (20 titres). Téléphoner à toutes heures au 74 54 50 15.

Cherche N°1 de Mega Force (en bon état). Achète jeux MD (collectionneur). Faire propositions (liste et prix) en écrivant à Rémy-Olivier RENCUREL, "Le Wagner", 10 Bd V. Scotto, 38300 BOURGOIN-JALLIEU.

Département 40
Cherche le Huntbook de Phantasy Star 2. Téléphoner à Milko au 58 44 27 26.

Département 42
Ech. ou vds Landstalker, Dune 2, Aladdin, General Chaos, Jungle Strike, Ultimate Soccer, SF2, Roi Lion, Syndicate, Red Zone, FIFA'95, Power Drive, Virtua Racing, Urban Strike... Tél. au 77 53 40 17.

Département 44
Echange Cool Spot + Fantasia contre Mutant League Hockey. Téléphoner au 40 59 57 99.

Département 45
Ech. Eternal Champions contre Turtles Fighter et Cool Spot + Mega Games 2 contre nouveautés. Tél. après 18H au 38 88 30 14.

Département 50
Ech. jx MD Sonic 1 & 2, Super Kick Off, Mick & Mack, Megagames contre Sonic 3, DBZ, Shaq Fu, Eternal Champions. Ech. Landstalker & Rocket Knight contre Earthworm Jim, Mickey Mania, Flink, Soleil, MK2, Super SF2, Sonic & Knuckles. Ecrire à LANOUILLER Loïc, Le Pont Guyot, 50990 BREHAL.

Département 52
Echange Earthworm Jim contre Shining Force 2, Landstalker, Relayer, Syndicate, Sonic & Knuckles. Faire offre au 25 90 84 46 et échange autres jeux.

Département 54
Echange sur MD Robocop vs Terminator contre Boogerman, ATP-Tour Tennis, Cannon Fodder, Sonic 3, Snooker, Psycho Pinball, Night Trap (Mega CD)... Echange aussi Shinobi 3 contre Desert Strike... Appeler Magali au 82 25 52 78 ou écrire à CLAUDE Magali, 30 Route de Longwy, 54650 SAULNES.

Département 55
Vds ou éch. Sonic 2 sur MD Night Trap, Dune... sur Mega CD cherche Doom sur 32X. Ecrire à FURQUAND Loïc, 4 rue des Bouvreuils, 55320 DIEUE. Tél. : 29 87 67 89.

Département 56
Echange Dune 2 contre Roi Lion, Blade of Vengance contre Castlevania, Dark Castle + Kid Chameleon contre Flashback. Ecrire à SOUDAN Gérald, Gorboul, 56150 ST BARTHELEMY.

Echange DBZ, Le Roi Lion, Sonic 3, Aladdin contre Soleil, Street Racer, NBA Jam 2, La Legende de Thor... Téléphoner à Olivier au 97 75 15 02.

Département 57
Echange MK, Sonic & Knuckles et recherche Action Replay 2 pas cher. Téléphoner à Patrice le Week-End au 87 82 51 45.

Echange 2 jeux (Splather house 2 + Two Crudes Dudes) contre WWF Raw, World Cup 94 contre WWF Raw. Téléphoner après 18H au 89 54 19 73.

Département 59
Ech. , achète et vends plus de 200 titres MD, liste sur simple demande. Ecrire à CONSOLES MEGA CLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Ech. sur MD Jurassic Park, Cool Spot, Mickey Castle of Illusion, Aladdin contre Sonic & Knuckles, MK2, Super SF2, Flink, Mickey Mania, Virtua Racing, Earthworm Jim... Tél. au 28 48 89 81 ou écrire à LENGLIN Jérémy, 46 Rue Ferdinand Capelle, 59940 NEUF BERQUIN.

Département 62
Ach. sur MD Ferrari GP Challenge : 175F max. ou éch. contre NHL94, Super Thunder Blade, Wrestle War, World Class Golf. Tél. : 81 95 54 23 ou écrire à BERNARD Ludovic, 38 rue Saint Omer, 62129 THEROUANNE.

Département 66
Ech. ou vds Zool : 200F contre Ecco et Chuck Rock : 200F contre DBZ. Ecrire à DOTERO J.-Claude, 56 Rt Nationale, 66690 ST ANDRE.

Département 76
Ech. sur MD FIFA International Soccer contre Team USA Basketball, Super Wrestlemania contre Desert Strike, EA Hockey contre Jurassic Park. Tél. à Claude : 35 85 93 38.

Ech., vds General Chaos, Dungeons & Dragons, Mario Lemieux et Earthworm Jim contre NBA Live 95, Virtua Racing ou autres, poss. 2 contre 1 ou prix : 200F à 350F. Tél. au 35 50 88 85.

Département 78
Ech. sur MD et GG Sonic 2 (MD), Micro Machines, Tengen W. Cup, Sonic 1 & 2, Wolfchild, Mickey 2, Space Harrier, Shinobi 2 sur GG. Proposer liste ap. 17H : 39 15 00 12.

Ech. Strider et David Robinson contre Action Replay. Vds GG (en BE) + 8 jx (boîtes et notices d'origine) + adapt. sect. le tout : 950F. Tél. à partir de 17H30 au 39 11 96 58.

Ech. sur MD 15 jx dont Gods, Power Monger, Mr Nutz. Pitfall, Blades of Vengence. Ch. Landstalker ou Mr Jam. Ech. aussi jx GG. Tél. à Stéphane au 20 13 [illegible]

Département 83
Echange Flaschback, Fatal Fury, David Robinson, European Club Soccer contre NBA Live 95, Ecco 2, Aladdin, Sonic & Knuckles, Le Roi Lion. Téléphoner à François au 94 95 13 28 aux heures de repas.

Ech. sur MD Landstalker, Flashback, Fatal Fury, Batman Returns contre NBA Live 95, Earthworm Jim et d'autres hits ou échange sur 32X Doom contre motocross. Tél. à François aux heures de repas au 94 95 13 28.

Département 93
Ech. sur MD NHL 95, Pitfall, Super SF2, Wimbledon, Puggsy, Wiz'n'Liz, Shaq Fu... contre Mickeymania, NBA 95, Flink, Dragon, Lemmings 2, Ristar, Earthworm Jim, Le Livre de la Jungle et nous. Tél. au 43 08 06 51 ou écrire à BILBILLE Alain, 16 rue des Rosiers, 93220 GAGNY.

VENTE

Département 02
Vds MD + 8 jx (Sonic 1 & 2, Sonic & Knuckles, SF2, Chuck Rock, Landstalker, Asterix et Sunset Riders) + 2 man., le tout : 600F, les premiers à tél. auront -50F. Pour plus d'information, tél. au 23 58 51 63 ou écrire à CHAUDRON Stéphane, 141 Rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Département 03
Vds MD + 32X + 3 man. 2 à 3 boutons + 1 à 6 boutons avec turbo et ralenti) + 3 jx Doom (32X), Sonic & Knuckles, Sonic 2, état neuf (32X) + garantie (32X) : 2400F. Tél. à Xavier au 70 66 21 83 ou écrire à DELAMERIS Xavier, Château Bouquetraud, 03160 FRANCHESSE.

Département 06
Vds MD + 10 jx (FIFA 95, Super SF2, Fatal Fury) : 2000F. Téléphoner au 93 67 05 58.

Département 08
Vends Flashback : 190F, Mickey + Altered Beast : 130F, Bio Hazard : 100F, Toki : 100F, Streets of Rage : 70F, Undead Line : 80F (prix incluant frais de port). Téléphoner au 24 42 75 54 ou écrire à DELFOSSE Stéphane, 2 Rue des Louaches, 08600 GIVET.

Vends SF2: 200F, Sonic 3 : 300F et Pete Sampras : 300F, port compris. Appeler le 84 56 51 06 ou écrire à HAMAIDE Thibaut, 107 Av. Charles Boutet, 08000 CHARLEVILLE MEZIERES.

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

☎ 36.685.686
Ide province composez directement ce numéro sans faire le 16
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
Toutes les consoles, toutes les nouveautés ...

VPC

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fosses St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles : Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CD PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89
• Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer - 60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiegne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

GAME-GEAR
(+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 599 F neuve 449 F occasion
ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 59 F BATTERY PACK 2 heures 149 F
BATTERIE PACK TURBO 249 F ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM 99 F ACTION REPLAY PRO 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

COLUMNS	59 F	DONALD DUCK	139 F	MORTAL KOMBAT	149 F
KICK OFF	99 F	PRINCE OF PERSIA	139 F	NBA JAM	149 F
MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
SONIC	99 F	STREET OF RAGE	139 F	FORMULA 1	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

CRASH DUMMIES	169 F	ECCO 2	299 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
DESERT STRIKE	199 F	FATAL FURY SPECIAL	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
DONALD DUCK 2	199 F	FIFA SOCCER	299 F	SHINING FORCE II	299 F
ROAD RASH	199 F	LE ROI LION	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
DRAGON	269 F	MICKEY MOUSE 3	299 F	SONIC DRIFT RACING	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SPEEDY GONZALES	299 F
ASTERIX 2	299 F	NBA JAM TOURNAMENT	299 F	STARGATE	299 F
DISKEY BONKERS	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	X MEN II	299 F

MEGADRIVE
(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) 369 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) 399 F

PROMO CONSOLE (NEUVE) MEGADRIVE 2 + 1 MANETTE 549 F

• CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD (Occasion) 1990 F
• JOYSTICK MEGADRIVE 49 F
• PERITEL MEGADRIVE JAPONAISE 99 F
• BAZOOKA MENACER + 6 jeux (neuf) (frais de port 60 F) 199 F
• JOYSTICK ARCADE POWER SEGA (neuf) (frais de port 60 F) 99 F

32 X

1290 F CONSOLE NEUVE 32X : CONSOLE OCCAZ 32X 990 F

JEUX DISPONIBLES :

MORTAL KOMBAT II	489 F	COSMIC CARNAGE (neuf)	489 F	AFTER BURNER	489 F
FAHRENHEIT (neuf)	TEL	DOOM (occ)	339 F	VIRTUA RACING DE LUXE (occ)	339 F
MIDNIGHT RAIDERS (neuf)	TEL	STARS WARS ARCADE (occ)	339 F	SUPER MOTOCROSS (neuf)	449 F

CADEAU : 1 montre SCORE GAMES pour l'achat de la 32 X

MEGA-CD
(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F
MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER 1599 F
PISTOLET JUSTIFIER 149 F CDX PRO (jeux Jap & USA) 249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version francaise) :

ROAD AVENGER	49 F	ECCO LE DAUPHIN	169 F	SHERLOCK HOLMES	169 F
PRINCE OF PERSIA	139 F	FINAL FIGHT	169 F	SILPHEED	169 F
BATMAN RETURN	169 F	SONIC	169 F	THUNDERHAWK	169 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

DUNGEON MASTER II	TEL	POWER MONGER	199 F	ROAD RASH	399 F
HEIMDALL	TEL	FIFA SOCCER	249 F	ECCO 2	449 F
POWER RANGERS	TEL	LETHAL ENFORCER 1	249 F	FORMULA 1	449 F
FLINK	149 F	YUMENI MYSTERI MANSION	249 F	JURASSIC PARK	449 F
MICKEYMANIA	149 F	NBA JAM	299 F	MEGARACE	449 F
MORTAL KOMBAT	149 F	ANOTHER WORLD	349 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
PITFALL	149 F	LETHAL ENFORCERS N°2	349 F	STAR WAR	449 F
TERMINATOR	149 F	BC RACERS	399 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MICROCOSM	199 F	BLOOD SHOT	399 F	NIGHT TRAP (2 CD) VF	499 F

SATURN

TEL CONSOLE SATURN dispo

JEUX DISPONIBLES :

CLOCKWORK KNIGHT	TEL	DAYTONA USA	TEL	PANZER DRAGON	TEL
GOTHA	TEL	GALE RACER	TEL	VIRTUA FIGHTER	TEL

10 nouveautés attendues en AVRIL 95

☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2200 «	1 Appareil photo
800 «	1 Calculatrice	2400 «	1 Réveil parlant
1000 «	1 Chronomètre	2600 «	1 Radio Réveil stéréo de voyage
1200 «	1 Pendulette de voyage	2800 «	1 Radio K7 Portable
1400 «	1 Montre sport		
1600 «	1 Montre parlante	3000 «	1 Mini chaine
1800 «	1 Baladeur radio	3200 «	1 Micro chaine Karaoké
2000 «	1 Console portable		

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originel PAL - volume 1 à 4 129 F (pièce) - volume 5 à 11 149 F (pièce)
• RAMICARD à partir de 2 F • Pin's DRAGON BALL Z 29 F
• MANGAS DBZ of Volume 1 à 13 38 F (le mangas)
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 25 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
(Cordon, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat au magasin ou bon d'achat) vos consoles sans jeux ni manette ni vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME BOY • CD ROM PC •SUPER NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour le port et échanges. ou vous : •4 LES •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •ATARI (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Attribuer vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : |_|_|_|_|_|_|_|

❑ Veuillez me faire parvenir votre catalogue gratuit

TITRE	CONSOLE	PRIX

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

Département 13

Vds 4 man. dont 2 turbo + NBA Jam + Flashback et MK2 : 1500F, prix à débattre. Tél. au 40 53 22 51 après 19H ou écrire à ROSSI Jean-Michel, 16 Allée de la Marjolaine, Lot. la Gavotte, 13790 CHATEAUNEUF LE ROUGE.

Vds jx MD Splatter House 2 : 50F, Jurassic : 100F, MK2 : 200F. Écrire à VIRCONA Arnaud, 22 Bd Mal Lyautey, 13470 CARNOUX EN PROVENCE. Tél. : 42 73 48 06.

Département 14

Vds, éch. Jungle Strike : 250F, Ecco, Sonic Spinball : 200F, Jurassic Park, EA Hockey, Global Gladiator, Streets of Rage : 150F et Sonic 1 & 2, Monaco GP, Batman Returns, Alex Kidd : 100F. Tél. : 31 77 22 76.

Département 26

Vends 20 jeux MD (Flink, SF2, Pete Sampras Tennis, Rocket Knight, Sonic et Knuckles, Sonic 3, MK2 ...) entre 50F à 290F, possibilité d'échange. Téléphoner après 18H au 75 53 61 18 ou écrire à ARDITI Karim, Chakra, 26770 ROCHE ST SECRET BECONNE.

Vds jx MD de 100F, 200F à 300F. Sonic 1 & 2, Streets of Rage 1 & 2 et plein d'autres. Écrire à Dimitri PARENT, Lot. Laguarrigatte n°26, 26790 PULETTE, tél. : 75 98 36 85.

Département 27

Vds ou éch. Sonic 3 : 250F sur MD. Écrire à ALBESSART Arnaud, Hameau de Feugerolles, Village Phenix, 87550 NASSANDRES ou tél. week-end au 32 45 15 58.

Département 33

Vends MD TBE + 2 man. + 6 jx (MK2, Puggsy, Shadow Dancer, Flink, Wonderboy 5, Earthworm Jim) prix : 700F. Appeler Kévin après 18H au 56 25 39 27.

Département 35

Vds 36 jeux sur MD de 100F à 200F + des accessoires. Téléphoner à Ludovic au 99 35 08 71 ou écrire à SANCIER Ludovic, 28 Rue de Bufferon, 35000 RENNES.

Département 39

Vends Ecco, International Rugby, Fatal Fury, Chase HQ, Knockout Boxing et Altered Beast entre 100F et 250F. Échange également Soleil contre Phantasy Star 3. Appeler José le 84 48 78 38 ou écrire à ALVES José, Moulin Montgy, 39160 ST AMOUR.

Département 42

Vends 22 cartouches MD (SF2, Aladdin, Flink...) prix de 50F à 300F. Tél. aux heures de repas au 77 90 12 47.

Vds Flashback : 250F, Sonic. 30F et Sword of Sodan : 100F en TBE ou le tout : 350F. Tél. ap. 18H : 77 79 15 08.

Département 44

Vends Jeux MD SF2 : 250F, MK2, Landstalker, Soleil : 300F pièce et vends jeux MS : 75F pièce. Téléphoner à Anthony après 17H30 au 40 55 00 82 ou écrire à BOUCHET Anthony, 11 Rue de l'Outre, 44110 ERBRAY.

Vds Jeux MD, Virtua Racing + Batman Returns + Sonic + SF2. Les 4 Jeux pour 450F, bon état. Téléphoner à Matthieu au 40 05 81 87 ou écrire à RICHARD Mathieu, 13 rue des Sables, 44310 ST COLOMBAN.

Vends sur MD Earthworm Jim : 390F et MK2 : 350F. Contacter David au 40 86 35 79 ou écrire à VOINEAU David, 48 Rue Alexandre Olivier, 44220 COUERON.

Vds jx MD Soleil, MK2, SF2, Landstalker : 300F l'unité. Vds jx MS : 75F pce. Tél. ap. 17H30 au 40 55 00 82 ou écrire à Anthony BOUCHET, 11 Rue de l'Outre, 44110 ERBRAY.

Département 46

Vends MD 32X + Doom : 1300F, état neuf et vends sur MD FIFA 95 + Sonic : 700F. Tél. au 65 21 03 80.

Département 55

Vds 13 jx sur MD Art Alive : 30F, Altered Beast : 39F, autres jeux de 100F à 250F donne liste complète au 29 87 33 85 de 9H30 à 21H15 mercredi, samedi, dimanche.

Vds MD + Mega CD + 2 manettes à 6 boutons + 4 jeux MD + 2 CD, le tout à partir de 3000F, console récente achetée en 1994 au mois de août. Tél. à Stéphane au 29 77 00 37 à partir de 18H ou écrire à GREMLING Stéphane, 4 Imp. du Bellay, 55500 LIGNY EN BARROIS.

Département 56

Vds jx MD Thunder Force 2 : 70F, The Flinstones : 150F et Global Gladiators : 150F et Micro Machines : 150F. Tél. ap. 18H au 97 75 78 93.

Département 57

Vds MD Double Dragon 3, Art of Fighting, Shaq Fu, Mega Games 1 & 2, Shinobi 3, Out Run 2019, Streets of Rage 3, prix entre : 200F et 350F. Tél. : 87 60 26 69.

Vends ou éch. jeux MD Mr Nutz, Urban Strike, les Schtroumpfs, The Page Master, Pete Sampras Tennis... Achète nouveautés... Tél. à Christophe au 87 92 55 95.

Vds sur MD nbrx jx de 250F à 300F que des news, ex. Ristar : 250F. Tél. à Franck ap. 18H au 87 92 54 46.

Vends MD 2 manettes : 350F, Sonic 3 : 300F, Sonic 4 : 300F, action replay 2, une heure : 350F. Appeler Julien après 18H au 87 64 44 50.

Département 59

Vends Global Gladiators : 120F et Bart Simpson's Nightmare : 79F. Tél. à Lyonel ap. 17H30 au 27 87 00 69 ou écrire à Mr. BOUVART Lyonel, 837 Square Romain-Rolland, 59450 SIN-LE-NOBLE.

Vds MD + 4 man. (2 à 6 boutons) + 25 Mega Force + 21 jeux (Virtua Racing, Bomberman, Zombies...) prix : 3500F à débattre. Tél. ap. 18H au 27 79 64 88.

Vds ou éch. sur MD John Madden'94, 20 of European Club Soccer : 150F pour éch. faire proposition. Appeler Alexandre ap. 19H au 20 55 42 84.

Vds jeux MD Ferrari GP Challenge, Team US Basketball, Super Hang-on, European Club Soccer, Cool Spot. Faire offre à Patrice après 18H au 28 43 07 16.

Département 62

Vds Roi Lion : 250F, Wonderboy 5 : 130F, Talespin : 80F, Quackshot : 150F, Mickey & Donald : 100F. Tél. au 21 65 08 68 ou le 21 53 84 08. Écrire à FAGARD Linda, 409 Sentier de Divion, 62700 BRUAY.

Vds ou éch. Jurassic Park, Eternal Champions, Silpheed sur Mega CD excellent état. Tél. au 21 94 35 20.

Vds Power Drive : 300F, FIFA Soccer : 200F, Landstalker : 300F, Jungle Strike : 150F, General Chaos : 150F, Sonic 2 : 100F, Grand Slam : 150F. Tél. : 21 99 77 93.

Vds sur MD Puggsy : 130F, SF2 : 200F. Vds sur MD 32X, Star Wars Arcade : 290F. Vends sur Mega CD, Hook : 130F. Tél. : 21 41 30 19 ou écrire à DEPERSIN Eric, 25 rue de Nedonchel, 62550 BAILLEUL LES PERNES.

Vends MD + Mega CD + 2 manettes + CDX + 7 CD + 3 jeux MD : 2800F. Téléphoner à Fabrice au 21 58 80 17.

Département 66

Vds 3 jx MD Quackshot, Altered Beast et Art Alive, le tout en TBE pour 150F. Tél. ap. 17H30 au 68 92 36 88 ou écrire à GABEL Sébastien, 36 rue de l'Orée du Bois, 66840 ST ESTEVE.

Département 67

Vds jx MD Le Roi Lion : 300F, DBZ : 250F et Virtua Racing : 400F. Tél. à Alexandre ap. 18H au 88 38 37 00 ou écrire à DO Alexandre, 9 Les Cottages, 67120 DACHSTEIN.

Département 71

Vds MD et Mega CD prix : 1000F + jeux MD et Mega CD de 100F à 250F. Tél. à GUIDON David au 85 26 50 56.

Département 75

Vends 20 jeux MD NHL 95, Formula One... Achète nouveautés. Écrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS ou tél. au 45 84 08 90.

Vends sur MD Soleil, Ecco 2 : 300F l'un ainsi que Flink : 250F, Cool Spot et Tiny Toons : 170F l'un. Téléphoner à Christophe au 44 85 93 89.

Vds ou éch. NHLPA 94, Jungle Strike, Road Roash 2, NBA Shadown 94, Shinobi 3, Wimbledon. Laisser message à Frédéric au 40 74 08 41.

Département 76

Vds jx MD Sonic : 50F, Super Kick Off : 100F, Cool Spot et EA Double Header : 150F. Tél. à Sylvain : 35 33 39 41.

Vds 2 jx MD Ultimate Soccer et Evender Holyfield, les 2 : 150F ou l'un 90F. Tél. au 35 42 06 80 ou écrire à LETELLIER Loïc, 4 Rue Albert André Huet, 76600 LE HAVRE.

Vends MD + Earthworm Jim + Flashback + 2 manettes le tout en TBE (3 mois à peine) : 800F. Demander Benoît en semaine de 17H à 20H au 35 77 75 93.

Département 77

Vds jx MD Sonic : 40F, WWF : 50F ou les 2 : 80F. Vds aussi Amstrad CPC 6128 + 50 jeux + notices en français + joystick : 1100F. Tél. à Pierre au 60 72 77 51.

Département 78

Vends sur MD Starflight : 120F, Predator 2, Thunder Force 2, Winter Challenge, Batman Returns, Terminator 2 : 130F chacun, Thunder Force 4, Shadow of the Beast 2 : 140F chaque. Téléphoner au 30 59 08 04.

Vds jx MD Shaq Fu, Ecco 2, Virtual Racing (Jap) le jeu : 300F ou éch. contre Super SF2 ou WWF Raw ou Boogerman ou FIFA 95. Tél. à Sébastien vers 17H30 au 30 69 88 81.

Vds sur MD Ecco 2 : 270F ou échange contre Dune 2, Shaq Fu : 280F ou échange contre Lemmings 2, Virtua Racing : 260F ou échange contre Sonic & Knuckles. Téléphoner vers 18H à Sébastien au 30 69 88 81.

Vends sur MD Flashback : 200F ou contre FIFA Soccer. Appeler Cyril au 39 52 83 78.

Département 81

Vds sur MD (Fra) Pagemaster : 210F, Lost Vikings : 180F, X-Men : 150F, Global Gladiators : 50F ou le lot des 4 : 400F. Ces jeux sont tous en TBE. Tél. à Sylvain : 63 75 71 30.

Département 83

Vds sur MD Soleil : 300F, Sonic Spinball : 250F, Ecco : 200F, Desert Strike : 200F, Jungle Strike : 250F. Tél. à Philippe au 94 96 26 03.

Département 90

Vends sur MD 90F Batman Returns, Home Alone, Global Gladiators, Chuck Rock 200F Mickey Mania. Téléphoner après 18H au 84 27 74 72.

Vends 80F Batman Returns, Chuck Rock, Home Alone, 100F Global Gladiators, 200F Mickey Mania. Téléphoner après 17H au 84 27 74 72.

Département 91

Vds Wonderboy 5 : 150F, Zool : 150F, James Pond 2 : 150F, Hellfire : 100F, Eternal Champions : 200F. Tél. ap. 18H30 au 69 80 64 10.

Vends MD + 9 jx (Shining Force 1 & 2, Dune...) + adapt. us valeur 3700F vendu : 1600F. Téléphoner à Christophe : 64 56 00 44.

Attention ! Vds câbles reliant MD sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Vends Landstalker : 200F, Jungle Book : 150F, Sonic : 120F, Sonic : 60F, manette normal : 15F ou le tout : 450F. Téléphoner à Julien au 60 16 14 65.

Attention ! Vds câble reliant MD sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Département 92

Vds jx sur MD Sonic, Streets of Rage 1 & 2, Nano Lemieux Hockey, Agassi Tennis... environ [illegible] vds jx adapt. de jx MS + Monaco GP, Co[illegible] sur MD vds jx entre 100F et 150F. Tél. à Julien au 47 58 13 69.

Vds MD et Mega CD2 + 2 pads + 2 jeux (Subterania (Fra) et Thunder Hawk (Fra) : 1500F port compris, vends toutes news et oldies entre 200F et 350F Virtua... Tél. à David après 20H au 47 95 00 36.

Département 93

Vds MD jap. modifiée fr. us + 2 man. + Virtua Racing (Jap) + Mega Key : 700F. Vds SNES + 5 jx + 2 manettes + adaptateur us fr. jap. : 1000F. Tél. : 48 34 04 04.

Département 95

Vends nombreuses cassettes MD entre 150F et 250F. Téléphoner au 30 76 53 19.

Département 97

Vds FIFA Soccer 95 : 390F, NHL Hockey 95 : 395F, Tiny Toon : 190F, Arcade Power Stick : 149F, Crüe Ball : 90F, 4 Way Play : 190F. Écrire à : SARGENTON Raphael, La retraite, 97122 BAIE MAHAULT ou tél. au 95 27 60.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

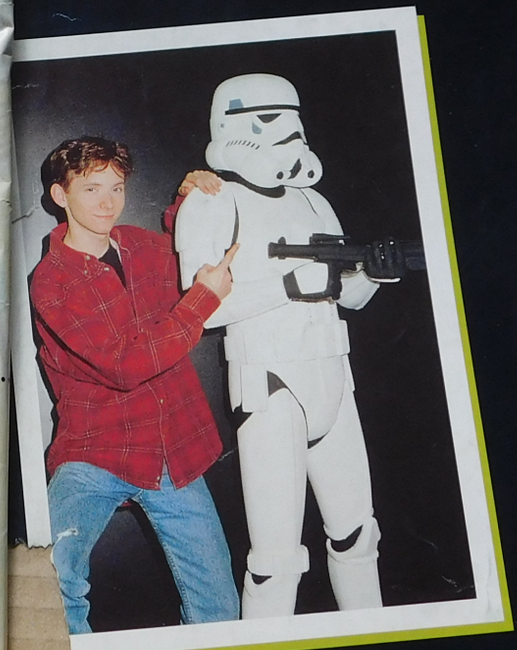
☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 38

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

mega 6

Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc.., chaque mercredi à 16 h sur



M6

avec Guillaume Stanzik

METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !

NBA JAM™

T.E.™
TOURNAMENT EDITION

122 STARS DE LA NBA®

ENCORE PLUS DE SUPER JAMS!

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

38 JOUEURS CACHÉS, ALL-STAR TEAMS!

2 MODES DE JEU GEANTS : HOT-SPOTS ET P...

JEUX & ASTUCES
ou 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

MIDWAY®

Acclaim entertainment, inc.

NBA® JAM™. The NBA team trademarks used herein are used under license from the respective NBA teams. Licensed from Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software© 1994 Sub-Licensed from Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM. © & ℗ 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway© Manufacturing Company. All Rights reserved.